ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#16 (144) АВГУСТ 2003

PC ● PLAYSTATION 2 ● … GAME BOY ADVANCE



ГОТИЧЕСКОЕ БОЛЕУТОЛЯЮЩЕЕ

PAINKILLER

СТР. 36

БРОНИРОВАННЫЙ ЗМИЙ

PANZER DRAGOON ORTA

СТР. 58

БОНУС-ПОСТЕР

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

С СЕКРЕТАМИ УРОВНЕЙ

ЗАМОРИМ ЧЕРВЯЧКА!

WORMS 3D

СТР. 30

ЧЕМПИОН СРЕДИ КИТАЙЦЕВ

DYNASTY WARRIORS 4

СТР. 46

СУПЕРКОНКУРС ВНУТРИ !!!

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

ДЖОРДАН МЕХНЕР ДАЕТ ОРЛА!

СТР. 18

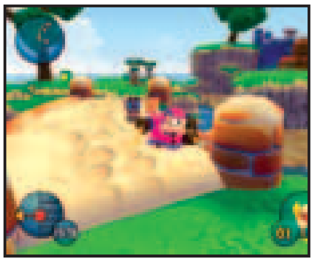
ИГРЫ НОМЕРА:

Prince of Persia: The Sands of Time / Worms 3D / **Painkiller** / Дорога на Хон-Ка-Ду / **Lock On** / The Great Escape / **Талисман** / Проклятие Изиды / **Враждебные силы** / Dynasty Warriors 4 / **Dynasty Warriors 3: Extreme Legends** / Starsky & Hutch: Полицейская легенда / **Futurama** / Кохан: Битва Аримана / **Panzer Dragoon Orta** / Tom Clancy's Splinter Cell (GBA) / **Wario Ware Inc.: Mega** / Microgames / **Магия войны** / Планета гонщиков / **Жуки-пауки** / Гегемония / **Межгалактический патруль** / Бои без правил / **Сломанный меч** / Русский фронт

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 16>

АВГУСТ #16(145) 2003

В НОМЕРЕ



ХИТ?!

WORMS 3D – ЧЕРВЯКИ ПРОДОЛЖАЮТ ПОХОД В СТОРОНУ ДЕБРЕЙ ТРЕХМЕРЩИНЫ. 3D-ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ НИХ ПОКА ВНОВИНКУ /30



В РАЗРАБОТКЕ

EAGLE DYNAMICS ИЗВЕСТНЫ БЛАГОДАРЯ ВЕЛИКОЛЕПНОЙ СЕРИИ FLANKER, А LOCK ON – ЕЕ ИДЕЙНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ /40



ТЕМА НОМЕРА

ВЫ БУДЕТЕ СМЕЯТЬСЯ, НО «ПРИНЦ» В САМОМ ДЕЛЕ ВЕРНУЛСЯ. PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME – РЕАБИЛИТАЦИЯ ДОБРОГО ИМЕНИ СЕРИАЛА, ЧЬЯ РЕПУТАЦИЯ БЫЛА ПОДПОРЧЕНА УЖАСНОЙ PRINCE OF PERSIA 3D /18



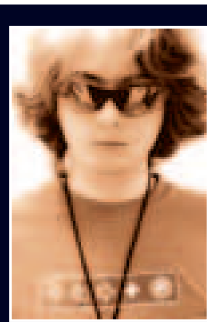
ОБЗОР

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА! ОБЗОР PANZER DRAGOON ORTA, САМОГО КРАСИВОГО И СОВЕРШЕННОГО АРКАДНОГО ШУТЕРА НА XBOX /58



ОБЗОР

К МАГИИ ВОЙНЫ У НАС ОСОБОЕ ОТНОШЕНИЕ. ВСЕ-ТАКИ ГОЛОСОВАЛИ ЗА НЕЕ НА «КРИ 2003». ЧИТАЙТЕ ФИНАЛЬНЫЙ ОБЗОР /68



Доброго!

«По коридору бежит маленькая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу «Up», она подпрыгнет вверх, прогнется, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой. Если нажать «Down», она присядет и постарается что-то поднять с земли под ногами. Если нажать «Right», она побежит вправо. Если нажать «Left» – влево. Вообще, ею можно управлять с помощью разных клавиш, но эти четыре – основные».

Так начинается повесть Виктора Пелевина «Принц Госплана» – редкое произведение одного из ведущих отечественных литераторов, форму для которого подсказала популярнейшая в начале девяностых годов компьютерная игра. Разумеется, на территории бывшего СССР остроумное пелевинское творение получило не меньшую известность, чем вдохновившая его игра.

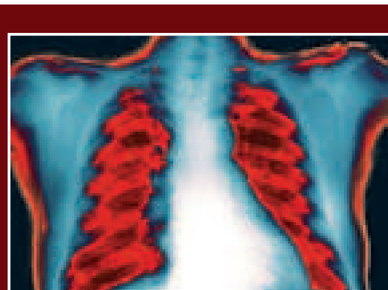
Ubi Soft вспомнила о персонаже, придуманном Джорданом Мехнером, и преобразившийся Принц тянет на звание одной из лучших игр текущего года. Видите, есть что ждать осенью.

– А.КУПЕР

СИ-Бонусы

WARCRAFT III: TFT, КАК И ЕГО ПРЕДШЕСТВЕННИК, ИЗОБИЛУЕТ ВСЯКОГО РОДА СЕКРЕТАМИ. В ПОМОЩЬ ВАМ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ КАРТЫ ВСЕХ ЭТАПОВ ИГРЫ С ПОДРОБНЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. ПЛЮС ДВЕ НАКЛЕЙКИ: ПО WORMS 3D И PANZER DRAGOON ORTA!





СПЕЦ

НАШЕ СОТРУДНИЧЕСТВО С ВЕДУЩИМ БРИТАНСКИМ ИГРОВЫМ ЖУРНАЛОМ GAMES™ ПРОДОЛЖАЕТСЯ! ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ УНИКАЛЬНОЕ ЖУРНАЛИСТСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ НАШИХ КОЛЛЕГ С ТУМАННОГО АЛЬБИОНА: ПОЛЕЗНЫ ЛИ ИГРЫ? /24

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№16(145) август 2003
www.gameland.ru

НА ОБЛОЖКЕ: Принц Персии во всей своей красе! На зависть врагам, на радость персиянкам!



ОБЗОР

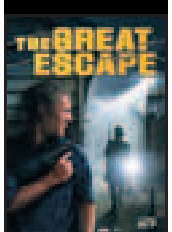
В ТО ВРЕМЯ КАК ДРУГИЕ КОМПАНИИ ДЕЛАЮТ НЕУВЕРЕННЫЕ ШАЖКИ НА ПОПРИЩЕ СОЗДАНИЯ 3D-BEAT'EM UP'OB, KOEI РАДУЕТ НАС DYNASTY WARRIORS 4 – ЭТАЛОННОЙ ТРЕХМЕРНОЙ ПЕРЕПЕВКОЙ FINAL FIGHT! /60

ПОСТЕРЫ



PAINKILLER

Он пропишет вам настоящее болеутоляющее!



THE GREAT ESCAPE

Классический сюжет, классический ракурс.

КИБЕРСПОРТ

ТАКТИКА & КОДЫ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru — и.о. главного редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru — зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru — редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильдредактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

РОКЕКОТ (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПЕРВЫЙ КИБЕРТУРНИР ОТ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» – «КУБОК СИ 2003»

В рамках 3-ей международной выставки-форума «Инфокоммуникации России-XXI век» (ИнфоКом-2003), которая пройдет с 9 по 13 сентября 2003 года в Москве в выставочном комплексе на Красной Пресне, состоится настоящее игровое шоу, организованное с самым активным участием журнала «Страна Игр». Причем вы сами можете принять в нем участие. Акция будет проходить в течение трех последних дней выставки.

11 сентября все, кому не чужды компьютерные игры, могут принять участие в турнире по Warcraft III: The Frozen Throne – самой популярной стратегической игре в реальном времени на «КУБОК СИ 2003».

12 сентября соревнования продолжатся, но уже по другой дисциплине. Любителям непрерывного экшна предстоит сразится за обладание «КУБКА СИ 2003» в знаменитую Quake III: Arena – популярнейшего шутера от первого лица.

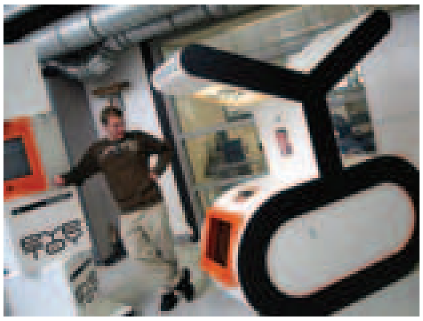
Регистрация участников на оба турнира будет проходить С 12:00 до 13:00 соответствующего числа. Максимальное количество игроков – 32 человека. Игра будет вестись по системе single-elimination. Каждому из участников достанется свежий номер «Страны Игр», а чемпионов ждут ценные призы и сами «Кубки СИ 2003». Награждение состоится непосредственно по окончании турниров.

13 сентября, в день закрытия выставки состоятся показательные выступления профессиональных игроков, тех кто участвует и побеждает на международных киберспортивных соревнованиях. Свое мастерство профи покажут в трех дисциплинах: уже упомянутых Warcraft III: The Frozen Throne и Quake III: Arena, а также Unreal Tournament 2003 – сиквеле знаменито многопользовательского шутера.

Все компьютерные сражения будут транслироваться на многочисленных плазменных панелях, так что каждый сможет в деталях узнать, что же такое настоящий киберспорт.

Параллельно с турнирами и показательными дуэлями все желающие смогут приобщиться и к культуре видеоигр, для чего рядом с импровизированным интернет-кафе (где будут проходить соревнования) будет организован «городок» PlayStation 2. Там вы сможете не только поиграть в новейшие (и даже еще не вышедшие!) игры, но и принять участие в турнире с розыгрышем ценных призов. Каждый час в «городке» будет проходить презентация нового проекта для PlayStation 2 – только здесь вы сможете первыми увидеть самые впечатляющие хиты ближайшего будущего – такие, как Ratchet & Clank 2, Lord of the Rings: Return of the King, Jak 2: Renegade, Gran Turismo 4. В центре внимания наверняка окажется и революционный проект EyeToy.

Ждем вас в Экспоцентре на Красной пресне, павильон №7 ■



КОРОТКО

ВЫХОД HALF-LIFE 2 отложен на неопределенное время.

ЗАКРЫЛСЯ ОФИС 3DO в Солванге, штат Калифорния. Именно это отделение отвечало за создание Heroes of Might & Magic V. По прогнозам бывших сотрудников компании, издатель-банкрот скорее всего продаст остатки студии и брэнд HoMM по отдельности.

ВСЕ ПОКУПАТЕЛИ EverQuest: Lost Dungeons of Norrath получат волшебный внутриигровой предмет – сумку, вмещающую восемь предметов, как маленьких, так и больших, и уменьшающую вес содержимого на 25 процентов. Выбросить или продать сумку невозможно, поскольку пользоваться ей может только один человек – хозяин игрового аккаунта. Также в комплекте с игрой будет поставляться фирменная цепочка для ключей – абсолютно реальная.



КОРОТКО

ПРИКВЕЛ GORKY 17 (также известной как Odium) будет называться Gorky Zero: Beyond Honor, а над сюжетом грядущей игры трудится известный польский писатель Рафаль Зимкевич. О кардинальных изменениях в игровом процессе пока ничего не известно, равно как не известно ничего об издателе и дате выхода игры.

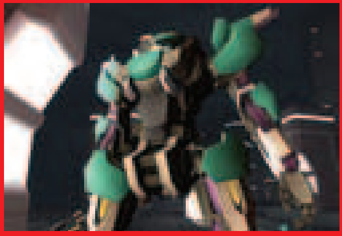


MICROSOFT И IMMERSION уладили спор относительно патентных прав на технологию force feedback. По заключенному соглашению, Microsoft платит 26 миллионов долларов, после чего имеет возможность использовать разработанную Immersion технологию при производстве игровых контроллеров.

NAMCO ПРИОТКРЫВАЕТ ЗАНАВЕС

Сюжетная линия Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose – прямое продолжение истории, поведанной в Xenosaga Episode I. События будут развиваться вокруг Зохара (Zohar) и людей, его окружающих. Джуниор (Jr) – тоже одна из ключевых фигур в сиквеле. Ожидается, что мы узнаем ответы на многие вопросы, оставшиеся неразрешенными с первой части. Братом Сион – Дзином Удзуки (Jin Uzuki) – можно будет управлять с самого начала игры. Геймплей остался неизменными, внесено лишь несколько корректив: бои стали быстрее, переход в боевой режим значительно улучшен. Основные же перемены касаются графического облика игры: персонажи стали выглядеть реалистичней, а в дизайн мехов включены элементы утонченного абстракционизма. ■









Warrior Kings™
Battles
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО „Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: al-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией „Медиа-Сервис-2000", Лицензия ЗА N 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр „Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000".
© 2003 Empire Interactive. All rights reserved.
developed by

ДЕТЕКТИВ С KREED!

В середине июля в Интернете появился исходный код шутера Kreed. Код был выложен на сайте, размещенном на бесплатном хостинге на narod.ru. Сотрудниками «Руссобит-М» он был обнаружен 23 июля (на форуме сайта Gamedev.ru дали соответствующую ссылку). После чего сайт был закрыт – два письма в Yandex все решили. К создателю сайта никаких юридических претензий не предъявлялось. Выложенный код представлял собой украденную версию движка Kreed от 2001 – начала 2002 года (тогда было две версии), в которую неизвестными умельцами были добавлены отрывки из исходников Quake II.

Официальная точка зрения компании «Руссобит-М»:

«Мы очень рады, что наши технологии интересны; что даже старая версия вызвала немалый ажиотаж. Но мы против того, чтобы этот интерес нарушал авторские права.»

Настоящий исходный код игры будет опубликован через некоторое время после выхода Kreed. Остерегайтесь подделок! ■





В ПРОВАЛЕ ФИЛЬМА ВИНОВАТА ИГРА

Продюсеры художественного фильма «Расхитительница гробниц: колыбель жизни» считают, что причиной неудачи картины, собравшей за первый уикенд показа всего $21.8 млн., стало низкое качество игры Tomb Raider: The Angel of Darkness. Один из директоров Paramount Pictures Уэйн Льюэллин заявил: «Единственное, с чем мы можем это связать – то, что геймеры – наша основная аудитория – недовольны последней версией видеоигры Tomb Raider». ■





GENIUS И ЗНАТОКИ

26 июля 2003 года в Интернет-кафе «Имидж.Ру» под эгидой известнейшей в России марки Genius (http://www.genius.ru) – производителя аксессуаров и комплектующих к PC – состоялся открытый финал конкурса «12 вопросов», информационным спонсором которого выступал дружественный нам журнал «Хакер».

В течение полугода около 3500 участников боролись за право сразиться на этом турнире. Два десятка лучших прошли в финал и, наконец, уже не заочно, а лицом к лицу встретились друг с другом, а также – с идейным и интеллектуальным автором конкурса, трехкратным обладателем «Хрустальной Совы», Максимом Поташевым!



В жюри входили такие знаменитости, как обладатели «Хрустальной Совы» Дмитрий Коноваленко, Ровшан Аскеров, президент Лиги украинских клубов интеллектуальных игр – Борис Левин и магистр игры «Что? Где? Когда?», обладатель трех «Хрустальных Сов» Максим Поташев. Конкурсы от Genius на этом не заканчиваются: на сайте http://www.genius.ru постоянно проходит несколько интеллектуальных конкурсов, а в ближайшее время появится совсем новый конкурс с хорошо известными всем правилами – кроссворд. Заходите на http:// www.genius.ru, дерзайте, будьте пытливы, и ваше упорство приведет вас к успеху! ■



ГРОМ В ПУСТЫНЕ

Groove Games анонсировала проект под названием Desert Thunder – экшн с видом от третьего лица, в котором всем желающим дадут порулить сверхсекретным американским экспериментальным танком M1A6. Рулить будем, само собой, по просторам Среднего Востока с целью разогнать гнездящихся там террористов. В руках игроков будет самое современное оружие, позволяющее чудо-танку не только уничтожать технику противника, но также рушить здания и стены. Разрабатывает игру контора Brainbox Games, используя при этом движок Unreal. О планируемой дате выхода не сообщается. ■



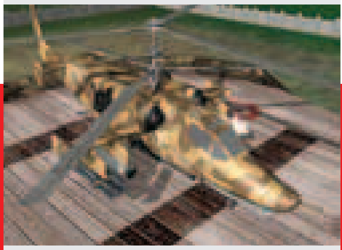


НОВОСТИ

РОКЕКОТ (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ВЕРТОЛЕТНЫЙ СИМУЛЯТОР Fair Strike от компании «Бука» будет выпущен во Франции и Германии фирмой Pointsoft.



В РАЗРАБОТКЕ НАХОДИТСЯ Hegemonia: The Solon Heritage – запланированное к выходу в конце года расширение к довольно популярной космической стратегии.

НА МОМЕНТ ПОЯВЛЕНИЯ этого номера «СИ» в продаже уже должна быть доступна версия 1.9 онлайнового шутера America's Army. Помимо новых «медицинских» миссий игроки смогут насладиться улучшенными моделями персонажей (движения губ которых теперь синхронизированы с произносимым текстом) и абсолютно новым интерфейсом.



УКРАЛИ ИМЯ

Вышедший на пенсию реслер Дэррил Петерсон подал в суд на Rockstar Games, 3D Realms Entertainment, Remedy Entertainment и Gathering of Developers с требованием выплатить ему компенсацию морального ущерба в размере десяти миллионов долларов. А все из-за того, что выступал он под псевдонимом Maxx Payne. И теперь имеет все основания считать, что авторы игры Max Payne создавали главного героя на основе его образа и личности. ■

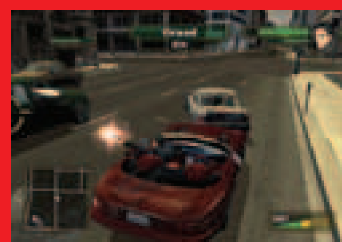


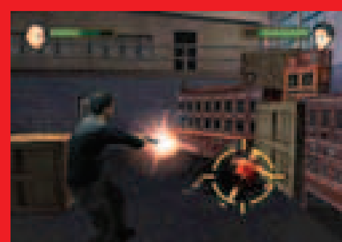
ВЫЙДУТ, КОГДА БУДУТ ГОТОВЫ

Представители Activision объявили об изменениях в плане релизов компании. В частности, было сказано, что Doom III выйдет никак не раньше начала 2004 года, с оговоркой, что дату выхода в случае с этой игрой устанавливает не Activision, а исключительно id Software. Единственным утешением может служить то, что мультиплеер Doom III будет продемонстрирован играющей публике на QuakeCon 2003, что состоится в Далласе в конце августа. Посетители мероприятия смогут сразиться в режиме deathmatch на карте для четырех игроков, совместно созданной id Software и английской компанией Splash Damage.

Из прочих «отложений». Экшн True Crime выйдет в конце текущего года, а релиз долгостроя Trinity состоится только в 2005 фискальном году Activision, который начнется в апреле 2004 календарного года. ■







СНАЙПЕР СПАСЕТ МИР

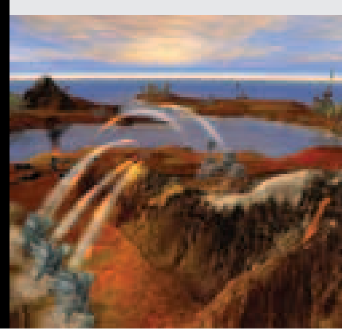
В октябре усилиями LSP Games на прилавках появится антитеррористический шутер CTU: Marine Sharpshooter, разработанный компанией Groove Games. В роли снайпера игрок сможет принять участие в тихой войне против злобных террористов, задумавших создать мощную ядерную бомбу и взорвать ее на территории развитых западных стран. Бороться с негодяями будем, в полном соответствии с последними мировыми тенденциями, в Чечне, Афганистане и на островах, что располагаются на юге Тихого океана. Разработчики обещают аутентичное снайперское оружие и режим «one shot – one kill» в котором игроку, как самому настоящему снайперу, придется дорожить буквально каждым патроном. ■



КОРОТКО

ПОД ХЭППОУИН ВЫЙДЕТ FPS-ужастик Nosferatu: The Wrath of Malachi от iGames Publishing и Idol FX.

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ Massive Assault обрела сразу двух издателей – Matrix Games и Tri-Synergy. Компании совместными усилиями выпустят игру на территории Северной Америки.



Меньше времени на ожидание,
больше времени на созидание





USN Leader

на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией НТ

Ничто больше не сдержит Ваш творческий потенциал и полет фантазии!

Технология Hyper–Threading корпорации Intel, примененная в новой модели нашего персонального компьютера USN LEADER, способна значительно увеличить скорость одновременного выполнения задач.

USN computers
www.usn.ru

Россия, г. Москва
М. Калужский пер., д. 15, с. 16
E-mail: info@usn.ru

Телефон/факс:
(095) 775-8202

Оптовый отдел:
(095) 775-8201

Московские магазины
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512

Региональные представительства
Самара: (8462) 70-69-43
Сызрань: (84643) 2-24-05
Орел: (08622) 5-62-99
Саратов: (845-2) 52-3801

intel inside pentium 4

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	EyeToy Play	31
2	Grand Theft Auto: Vice City	23
3	Primal. Русская версия	19
4	Tomb Raider: The Angel of Darkness	19
5	Tom Clancy's Splinter Cell	16
6	Lord of the Rings: The Two Towers	15
7	Need for Speed Hot Pursuit 2	13
8	Midnight Club II	13
9	Def Jam Vendetta	11
10	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Warcraft III: The Frozen Throne. Допол. Русская версия	115
2	The Sims: Super Star	28
3	Warcraft III: Reign of Chaos. Русская версия	25
4	The Sims Deluxe Edition	19
5	The Hulk	15
6	Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction	11
7	Need for Speed: Hot Pursuit 2	11
8	Empire Earth. Русская версия	11
9	Никто не живет вечно 2: C.T.P.A.X. возвращается. Русская версия	11
10	Command & Conquer: Generals	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Пираты Карибского моря – Корсары II	74
2	Postal 2	22
3	I.G.I. 2	21
4	Мазатракеры: Тачка моей мамочки	17
5	Мафия	16
6	Дальнобойщики 2. Издание 2. Дополненное	12
7	Гегемония	11
8	Повелитель ужаса	11
9	X-Plane 6,0	10
10	Delta Force. Операция Черный ястреб	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5.5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Superstar	EA Games
2	MS Flight SIM 2004: A Century of Flight	Microsoft
3	The Sims	EA Games
4	Championship Manager 4	Eidos
5	The Sims: Unleashed	EA GAMES
6	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
7	Warcraft III: The Frozen Throne	Blizzard
8	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
9	The Sims: on Holiday	EA Games
10	Rise of Nations	Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	EyeToy: Play	SCEE
2	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
3	Socom: US Navy Seals	SCEE
4	Enter the Matrix	Atari
5	Formula One 2003	SCEE
6	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
7	The Hulk	Universal
8	Tiger Woods PGA Tour 2003	EA Sports
9	Starsky & Hutch	Empire
10	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	FIFA 2003 EA Sports	
2	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega
3	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
4	Medal of Honor: Frontline	EA Games
5	Lord of the Rings: The Two Towers	EA Games
6	WWE Wrestlemania X8	THQ
7	Turok Evolution	Acclaim
8	James Bond 007: Nightfire	EA Games
9	Smuggler's Run: Warzones	Take-Two
10	Matt Hoffman's Pro BMX 2	Activision O_2

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	FIFA 2003	EA Sports
2	Brute Force	Microsoft
3	Halo	Microsoft
4	Project Gotham Racing	Microsoft
5	James Bond 007: Nightfire	EA Games
6	Medal of Honor: Frontline	EA Games
7	Soldier of Fortune Ii: Double Helix	Activision
8	Midnight Club Ii	Take-Two
9	Tiger Woods Pga Tour 2003	EA Sports
10	Enter The Matrix	Atari

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Shutokou Battle 01	Genki	PS2
2	Jikkyou Powerful Pro Baseball 10	Konami	PS2
3	Prince of Tennis: Smash Hits	Konami	PS2
4	F-Zero GX	Nintendo	GC
5	Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA
6	Kirby Air Ride	Nintendo	GC
7	Eve Burst Error Plus	Game Village	PS2
8	SOCOM: U.S. Navy Seals	SCEI	PS2
9	Rockman X7	Capcom	PS2
10	Corokke 2	Konami	GBA

КОММЕНТАРИИ

Кто бы мог подумать! В лидеры продаж вырвался «Игроглаз»! Казалось бы, и игр – всего ничего, да и качество их весьма непритязательно, ан нет. Новая технология оказала свое магическое действие на жителей Туманного Альбиона, которых, как известно, овсянкой не корми – дай только руками перед телевизором помахать.

РОКЕКОТ (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГЛОБАЛЬНАЯ ПЕРЕСТРОЙКА В SEGA

Стали известны детали реконструирования. Команда Sega Rosso (Sega Rally, NASCAR Arcade) сольется с подразделением Hitmaker (Virtual On, Crazy Taxi), United Game Artists (Rez, Space Channel 5) объединится с Sonic Team (Sonic the Hedgehog, Phantasy Star Online), Overworks (Shinobi, Sakura Wars) – с Wow Entertainment (House of the Dead, Vampire Night). Sega AM2 (сериалы Virtua Fighter и Shenmue) изменениям не подвергнется. Часть сотрудников Smilebit (Jet Set Radio) перейдет в Amusement Vision (F-Zero AX, Super Monkey Ball). Будет образована новая студия под названием Cinematic Online Games, чьей главой станет небезызвестный Ю Судзуки.

Каждая девелоперская студия будет работать в своем направлении. Sonic Team – классические тайтлы, Hitmaker – разработка игр для новых консолей, Wow Works (бывшая Wow Entertainment) – универсальные проекты для всех возрастов, Smilebit и Amusement Vision – игры с сильной кинематографической, драматической составляющей, Sega AM2 – хардкорные аркадные проекты, Cinematic Online Games – центровые тайтлы, еще необъявленная студия (сотрудники которой будут выходцами из Smilebit и Amusement Vision) – спорт.

По плану перестройка назначена на первое октября. Sega не собирается в процессе реконструирования увольнять кого-либо. Напомним, что все эти мероприятия задуманы для улучшения качества игр и сокращения сроков их выхода. ■

SONIC TEAM + United Game Artists = ?

КОРОТКО

ПОСТУПИЛ В ПРОДАЖУ DVD с записью подготовки двух кланов каунтерстрайкеров (The Speakeasy Offensive и Second 2 None) к 2002 Summer CPL. Заказать этот ценный продукт можно на сайте TheGamingProject.com.

34 ЧЕЛОВЕКА БЫЛИ уволены из Microsoft Game Studios – это составляет около трех процентов работников студии. Представители Microsoft заявляют, что идет плановая реорганизация компании.

SNK PLAYMORE анонсировала Samurai Spirits Zero, очередную часть сериала, известного на Западе как Samurai Shodown.



ФРАНЦУЗСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО поддерживает своих девелоперов, спонсируя начальные стадии проектов. Грант составляет четыре миллиона евро.

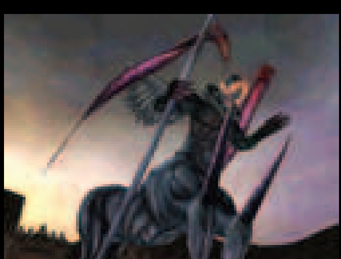
SYBERIA, ЛУЧШИЙ квест 2002 года, обзаведется Xbox-версией к тому моменту, когда вы будете держать этот номер журнала в руках.

ЕВРОСОЮЗ ПРОТИВ ЗАПРЕТА ИГР

Греческий закон, формально запрещающий на территории страны все компьютерные игры, вызвал недовольство в Совете Европы, даже несмотря на то, что правительство Греции вскоре после скандалов с закрытием нескольких интернет-кафе поспешило заявить, что закон относится только к азартным компьютерным играм. Помимо собственно содержания закона (по поводу которого специальная комиссия СЕ запросила дополнительную информацию) в Совете Европы также вызвал нарекания тот факт, что законопроект не был представлен в СЕ в предусмотренные сроки, а именно за три месяца до принятия его парламентом. Впрочем, что бы греческое правительство ни сделало с этим законом в дальнейшем, вероятность каких-либо действий в адрес Греции со стороны СЕ крайне низка. ■

ЗЕМЛЯ В НЕБЕСАХ

Namco объявила, что в разработке находится новая JRPG для GameCube от Monolith Soft. Название проекта – Baten Kaitos. Действие игры происходит в фэнтезийном мире, где континенты парят в облаках, корабли плывут по воздуху, а настоящая земля является легендой. Люди, живущие на небесных островах, имеют крылья, но летать они разучились. Главный герой игры – Карус (Karus), загадочный молодой человек с одним крылом, способный общаться с призраками. У Каруса убили семью, поэтому он стремится отомстить. Сьерра (Sierra), его попутчица, пытается остановить возрождение древнего Зла. В капюшоне ее куртки обитает Ми-маи (Mi-mai), очень юркая зверушка. Краеугольный камень механики геймплея – так называемые Magnus Cards. Они являются и заклинаниями, и командами, и микстурами – вообще, всем. В бою главное – умение быстро реагировать, ведь сражения протекают в реальном времени, атаки тоже выполняются с помощью карт. Всего заявлено порядка тысячи карт, а ведь их еще и сочетать друг с другом можно... ■







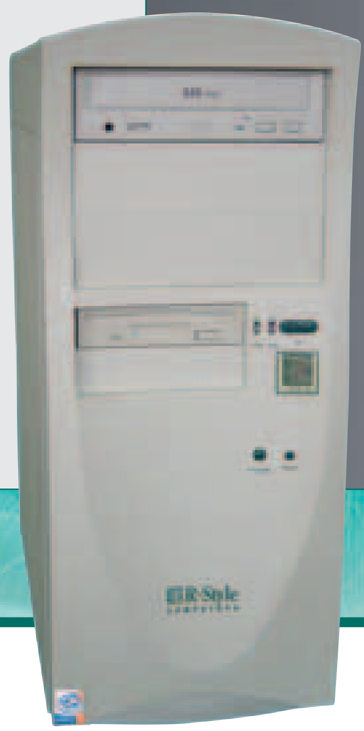


Так интересней!

I рабочие станции Carbon I ноутбуки Tornado I

I серверы Marshall I персональные компьютеры Proxima I





R-Style® Carbon® Ai 520

только до 31 августа!

«Полный комплект»

До 31 августа компьютеры R-Style® Carbon® Ai 520 бесплатно комплектуются «Большой Энциклопедией Кирилла и Мефодия» на 2 CD.

Только мощный компьютер может сделать процесс обучения легким и интересным для самых непоседливых учеников.

Только мощный компьютер может раскрыть новые способности у прилежных и старательных.

Только интересное дело может стать ДЕЛОМ всей жизни.

Компьютер R-Style® Carbon® Ai 520 на базе процессора Intel® Pentium® 4 3.00 ГГц с технологией Hyper-Threading для воспитания интереса к миру, жизни, работе.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Процессор: Intel® Pentium® 4 3.00 ГГц с технологией Hyper-Threading
Набор микросхем (чипсет): - Intel® 865PE
Частота системной шины 800 МГц
Оперативная память: 256МБ (до 2 ГБ) Dual Channel DDR 400
Жесткий диск: 40 ГБ (до 160ГБ)
Привод DVD (CD-RW, CDD)
Видеокарта с поддержкой 3D - графики.
Звуковая карта, клавиатура, мышь.
Операционная система: Microsoft® Windows® XP

Компьютеры производства **R-Style Computers** поставляются с лицензионной операционной системой **Microsoft® Windows®.**

Оптовые поставки: Компания RSI тел.: (095) 514-1419, факс: (095) 904-5995 **www.rsi.ru**
Техническая поддержка: R-Style Computers тел.: (095) 903-3830 **www.r-style-computers.ru**

Интернет магазин:
www.computerplaza.ru

Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

Астрахань Компания «ТАН» (8512) 24-57-43, 22-70-60, 39-21-24
Братск ООО БАЙТ (395-3) 41-1121, 41-3834
Владивосток R-Style (4232) 26-9052
Губкинский, ЯНАО МУП «ПурИнформ» (345 36) 5-5719
Красноярск Лансервис (3912) 23-9342, 23-8370
Москва АБН (095) 960-2323, 755-8813 (многокан.)
Москва R-Style (095) 514-1414 (многокан.)
Москва Группа компаний СИБКОН (095) 923-44-72, 292-7762
Нижний Новгород R-Style (8312) 44-3517, 44-1622
Новосибирск R-Style (3832) 66-8058, 66-6378
Ростов-на-Дону R-Style (8632) 52-4813, 58-7170
Санкт-Петербург R-Style (812) 329-36-86
Тула Питер - Софт (0872) 355-500, 335-510
Уфа Альбея-Техпроект (3472) 23-7472, 23-7476
Уфа Онлайн (3472) 248-228, 259-681
Хабаровск R-Style (4212) 21-8549, 22-0675

R·Style COMPUTERS

Сделано в России. Сделано на совесть!

Логотип Intel®, Intel Inside® и Pentium® являются зарегистрированными товарными знаками, а Pentium® 4 – товарным знаком Intel Corporation или дочерних компаний Intel Corporation на территории США и других стран.

Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил ее работу с технологией Hyper-Threading.
Реальные значение производительности могут изменяться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.

РОКЕКОТ (ROKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

PANASONIC ЗАПУСКАЕТ В продажу свою версию Game Boy Player – устройства, позволяющего играть в картриджи для Game Boy и в Game Boy Advance на Panasonic Q.



IDSA (The Interactive Digital Software Association) сменила название на Entertainment Software Association.

СОГЛАСНО ЗАЯВЛЕНИЮ Ubi Soft, Prince of Persia: The Sands of Time и Beyond Good & Evil в 2003 году выйдут только на PS2.



ЗА ЗЕМЛЮ-МАТУШКУ!

1 августа Sony Computer Entertainment Europe объявила, что девелоперская студия Guerrilla (бывшая Lost Boys Games), расположенная в Амстердаме, работает над эксклюзивным PS2-проектом Killzone. Игра представляет из себя футуристический командный FPS, где геймеру предстоит занять место одного из четырех бойцов в отряде. Действие Killzone происходит в недалеком будущем, когда колонизация планет начала набирать обороты. В столь судьбоносное для человечества время разразился конфликт между сочувствующими Земле силами, известными как ISA, и сепаратистской милитаристской группировкой, называющей себя Helghast. Наш отряд, выступающий на лояльной колыбели человечества стороне, должен провести ряд операций за линией фронта, и только слаженные действия всех бойцов команды могут привести нас к победе. Общий антураж Killzone навеян военными конфликтами прошлого столетия, так что ожидается полное погружение в мясорубку боя. Хотя игра в целом заточена под одиночный режим, полнокровная поддержка мультиплеера так же присутствует. Творение Guerrilla появиться на прилавках европейских (а значит и наших) магазинов в третьем квартале сего года. Естественно, издателем игры (на территории Старого Света) выступает SCEE. ■





МОЩЬ НА ЛАДОНИ

На мероприятии под названием PlayStation Meeting 2003 были объявлены подробности относительно архитектуры PSP, портативной игровой системы от Sony. Сердце аппарата – тандем двух процессоров MIPS R4000 с тактовой частотой в 333 МГц, один из них заточен под работу с играми, второй предназначен исключительно для обработки мультимедиа. За красивую картинку отвечает Graphics Core, представляющий из себя процессор с частотой в 166 Мгц в связке с 3D-ускорителем с 2 Мбайт VRAM и 24-битной палитрой на вооружении. Максимальное количество полигонов, которые можно выжать из Graphics Core, 33 миллиона, что весьма немало. Раз уж разговор зашел о графике, необходимо упомянуть и об экране консоли. Его диагональ составляет четыре с половиной дюйма, экран широкоформатный (пропорции 16:9) с разрешением в 480 на 272 пикселя. VME (Virtual Mobile Engine), музыкальный процессор, лежащий в основе современных CD- и MP3-плееров от Sony, порадует обладателей PSP звуком в формате 7.1 (!). Встроенный в VME кодек поддерживает проигрывание MP3-, AAC- и ATRAC3-форматов. Также в наличии имеются несколько телеметрических интерфейсов: IrDA (инфракрасный порт), LAN стандарта 802.11 (беспроводная связь в пределах 100 метров при скорости в 2 Мбит в секунду). USB 2.0 тоже пока никто не отменял. Для PSP разработан новый носитель – диск UMD (Universal Media Disc) емкостью 1.8 Гбайт и диаметром 6 см. Что примечательно, в аппарате есть функция родительского запрета, ведь PSP может проигрывать видео в формате MPEG 4 (на диск помещается до двух часов видео в DVD-качестве). Средства ввода вызывают стойкое ощущение дежа вю: крестовина, аналоговый джойстик, два шифта, кнопочки с кругом, крестом, треугольником и квадратом. Махонькие «start» и «select» прилагаются. На закуску: слот для карточек Memory Stick, вход-выход AV, литий-ионный аккумулятор. Пока все. Впечатляет? Прототип PSP и несколько игр к нему будут показаны на E3 2004, а в продажу сие чудо собираются запустить в четвертом квартале 2004 финансового года. ■





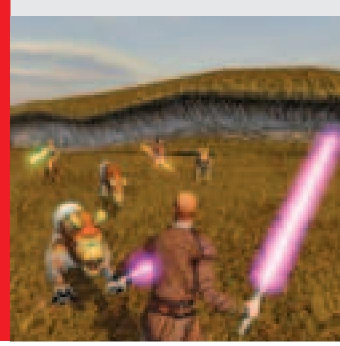
КОРОТКО

CAPCOM ОТКАЗАЛАСЬ ОТ финансирования Red Dead Revolver.

NOKIA ПРИНИМАЕТ предварительные заказы на N-Gage.

SEGA ПРИНИМАЕТ участие в разработке 3D Studio Max 6, новой версии программы для трехмерного моделирования, давно уже являющейся промышленным стандартом.

ПОХОЖЕ, ЧТО Knights of the Old Republic хорошенько потеснит Halo на Xbox-Олимпе. За первые четыре дня продаж разошлось порядка двухсот пятидесяти тысяч копий. А это говорит о многом...



ОБЗОР ВИРУСНОЙ АКТИВНОСТИ (ИЮЛЬ 2003)

«Лаборатория Касперского» предлагает вашему вниманию обзор вирусной активности за июль 2003 г.

Двадцатка наиболее распространенных вредоносных программ

	Название	Доля в общем числе вирусных инцидентов (%)
1	I-Worm.Tanatos	8,60%
2	I-Worm.Sobig	6,56%
3	I-Worm.Lentin	4,15%
4	I-Worm.Klez	3,59%
5	Macro.Word97.Saver	2,37%
6	TrojanDropper.JS.Mimail	1,50%
7	Macro.Word97.Thus	1,48%
8	VBS.Redlof	0,97%
9	I-Worm.Ganda	0,89%
10	Backdoor.SdBot	0,58%
11	Macro.Word97.Flop	0,48%
12	Win32.Parite	0,46%
13	Backdoor.Optix.Pro	0,43%
14	Backdoor.Beastdoor	0,42%
15	I-Worm.Avron	0,41%
16	Worm.P2P.SpyBot	0,38%
17	I-Worm.Gibe	0,37%
18	I-Worm.Hybris	0,37%
19	Backdoor.Death	0,32%
20	Macro.Word97.Marker	0,26%
Другие вредоносные программы*		65,39%

* не вошедшие в двадцатку наиболее распространенных

ЭМИНЕМА ЗАСУДЯТ

Conspiracy Entertainment объявила, что подала в суд на менеджмент-компанию рэп-звезды Cousins Entertainment, а также его лицензионнное агентство Bravado International за обман и нарушение условий контракта. Предметом разбирательства стали намерения Эминема подписать с компанией Rockstar Games более прибыльное соглашение на выпуск игры со своим участием. За «измену» Conspiracy хотят от Эминема пять миллионов долларов. ■



НОВОСТИ

РОКЕКОТ (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 31 АВГУСТА 2003 ГОДА)

PC

22	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
22	KORSUN POCKET
22	TITANS OF STEEL: WARRING SUN
29	LIONHEART
29	THE GREAT ESCAPE
29	SEVERN VALLEY RAILWAY
29	SEARCH AND RESCUE 4
29	TRON 2.0
29	AMERICAN CONQUEST
29	AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
29	LASER SQUAD NEMESIS
29	PRINCE OF QIN
29	SILENT STORM

GAMECUBE

22	BIG MUTHA TRUCKERS
22	DEAD TO RIGHTS
22	XGRA
29	P.N.03

PLAYSTATION 2

22	DEAD TO RIGHTS
22	XGRA
22	SMASH CARS RACING
22	KINGDOM HEARTS PLATINUM
22	RATCHET & CLANK PLATINUM
22	WRC II EXTREME PLATINUM
29	THE GREAT ESCAPE
29	INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
29	RUN LIKE HELL
29	PRO BEACH SOCCER

XBOX

22	PIRATES OF THE CARIBBEAN
29	PRO BEACH SOCCER
29	NGT – NEXT GENERATION TENNIS
29	THE GREAT ESCAPE

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 31 АВГУСТА 2003 ГОДА)

PC

18	RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
18	PARADISE CRACKED
18	EVERQUEST: EVOLUTION
18	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE OF BRITAIN
18	SQUAD ASSAULT: WEST FRONT
19	CRIME CITIES
10	AIRLINE CEO
19	COLD ZERO
19	AQUANOX 2: REVELATION
19	CHASER
22	ENIGMA: RISING TIDE
25	DISCIPLES WORLD PACK
25	INQUISITION
25	SAVAGE WITH BETA!
26	REBELS: PRISON ESCAPE
26	ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS
26	ICEWIND DALE ULTIMATE COLLECTION
26	HEAVEN & HELL
26	HOMEWORLD 2
26	TRON 2.0
28	CABELA'S BIG GAME HUNTER 2004 SEASON
28	CABELA'S GRANDSLAM HUNTING: 2004 TROPHIES
29	MICRO MAYHEM

GAMECUBE

18	GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION
19	GROOVERIDER SLOT CAR THUNDER
19	MOTOR TREND LOTUS CHALLENGE
25	F-ZERO GX
26	SOUL CALIBUR II
26	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

PLAYSTATION 2

18	ALTER ECHO
18	FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY
18	MONSTER RANCHER ACTION ADVENTURE 4
19	HUNTER: THE RECKONING WAYWARD
19	XGRA
26	CABELA'S DEER HUNT: 2004 SEASON
26	BOMBASTIC
26	NFL GAMEDAY 2004
26	NCAA GAMEBREAKER 2004
26	SOUL CALIBUR II
26	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEED
26	DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

XBOX

16	BARBARIAN
18	SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS
18	ALTER ECHO
19	GROOVERIDER SLOT CAR THUNDER
25	RENT A HERO NO. 1
26	CABELA'S DEER HUNT: 2004 SEASON
26	OTOGI: MYTH OF DEMONS
26	GROUP S CHALLENGE
26	PRO CAST SPORTS FISHING
26	SOUL CALIBUR II
26	XGRA
26	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
26	NFL FEVER 2004

КОРОТКО

ВЕРСИЯ AUTO MODELLISTA для GameCube выйдет в Америке в сентябре.



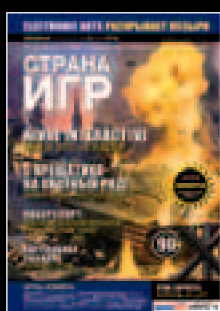
У EIDOS В СПИСКЕ релизов на 2004 год объявился Hitman 3: Contracts…

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ мисс Крофт будут создаваться силами не Core Design, а Crystal Dynamics.

FLASHBACK

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

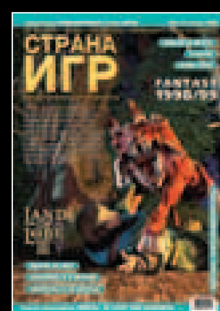
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Ба, знакомые все танки! «Блицкриг» во всем своем предрелизном блеске и великолепии. Разобранная по косточкам приснопамятным В. Перестукиным игра еще добрых полгода дожидалась своего часа, прежде чем прогреметь грандиозным обзором в знаменитом «красном» десятом номере. Руку к последним испытаниям приложили Кутырев, ваш покорный слуга и все тот же ВВП.

Приятно осознавать, что тогда, год назад наш белокурый коллега не ошибся ни на йоту – проект действительно получился масштабным, достойным всех обрушившихся на него похвал. А первой ласточкой было замечательное перестукинское превью. Молодец Витяй, вот что значит классовое чутье!

Из других важных событий особенно хотелось бы отметить старт World Cyber Games 2002, достойно отмеченный в нашем журнале. ■

Когда был Саша маленький с кудрявой головой… Перечитывая сейчас обзор, посвященный X-Men: Mutant Academy, с трудом верится, что его автором является вечно злой и недовольный абсолютно ничем, кроме Street Fighter, Щербаков. Уже одно только «Тут есть игровой процесс!» из уст этого инквизитора теперь является заоблачной похвалой! Впрочем, чуть дальше столь теплое отношение к «такому потенциальному бараxлу, как X-Men» (конец цитаты) легко объясняется: оказывается, игра не оригинальна, но «закос под Street Fighter в данном случае очень даже на пользу продукту». Вот оно в чем дело!

Star Wars: Demolition повезло куда меньше – она-то, бедняга, на «Уличного бойца» не похожа ничем. Поэтому, доставшись на закуску в качестве превью тому же Щербакову, «Звездастым войнам» рассчитывать, как вы понимаете, было уже не на что. Полный разгром! ■

Мы с радостью, трепетом и нескрываемым интересом обозревали новую – третью – версию «Поселенцев», восторгались Final Fantasy VIII, засматривались на Silent Hill.

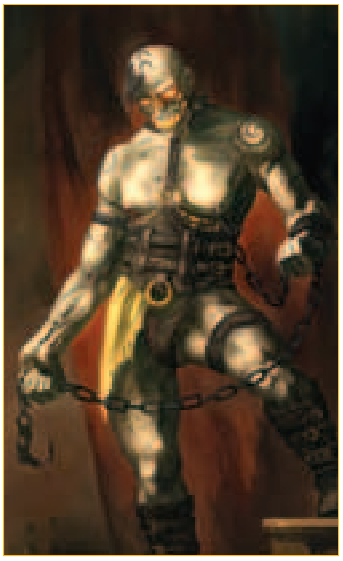
Журнал был толстенным, и одна только рубрика «Хит?» занимала больше места, чем теперь «В разработке» и «Обзоры» вместе взятые. Кстати, в обзорах нашел свое отображение Mortal Kombat 4– получил он всего лишь шестерку. Хотя что значит эта оценка для тех, у кого «Смертельная битва» вызывает чувства, схожие с религиозными!

Читателей же в ту далекую пору интересовали вопросы: «Будет ли PII 266 МГц поддерживать системную шину с частотой 100 МГц?», «Неужели чип Riva TNT будет круче Voodoo 2?» и «Возможно ли продолжение StarCraft или Blizzard сделает ставку на WarCraft III?». Эх, вот ведь было время… ■



Меньше времени
на ожидание,
больше времени
на созидание
intel inside
pentium 4
МИР
центр
настольный
компьютер
"МИР VIP"
на базе
процессора
Intel®Pentium®4
с технологией HT
design for Windows XP

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC, Game Boy Advance
■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ОНЛАЙН:** http://www.prince-of-persia.com/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 21 ноября 2003 года (PS2, PC)





Россиянин в «Принце» души не чает. Соотечественник, чье детство или отрочество пришлось на конец восьмидесятых и начало девяностых, благоговейно запускал в «Принца» у папы/мамы на работе, штурмовал персидские чертоги в компьютерном клубе, повторял подвиги на восьмибитной Dendy. Россиянин запоем читал пелевинского «Принца Госплана» – в матричных распечатках или затертых до прозрачности номерах «Видео-Асс Корона». Народная любовь, шутка ли! Громкое фиаско Prince of Persia 3D у нас восприняли как плевок в душу, и недавний анонс нового «Принца» встретили в штыки: уж лучше никак, чем кое-как.

PRINCE OF PERSIA:

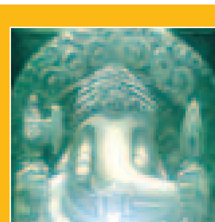
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Оказалось – не то что «кое-как», а еще как! Один из главных сюрпризов майской выставки E3 нынешнего года, Prince of Persia: The The Sands of Time находился в разработке аж с мая 2001 года – и в бурлящем зале LA Convention Center перед нами предстала на 70% готовая игра, заставляющая разом забыть о предыдущем трехмерном недоразумении. Вот вам проект, действительно достойный носить имя Prince of Persia с приставкой «3D»: авторам из канадской студии Ubi Soft в Монреале не просто удалось перенести в три измерения классический геймплей сериала, бережно сохранив все его характерные черты – они его развили, приведя в соответствие с требованиями времени. Если бы ко всем продолжениям гремевших когда-то шедевров подходили столь же бережно и тщательно, насколько здоровее была бы сейчас игровая индустрия!

СВЕТ, КАМЕРА, МОТОР!

КОНКУРЕНТЫ SQUARE ENIX В БОРЬБЕ ЗА ПРЕМИЮ SIGGRAPH?

Весной Ubi Soft создала внутреннее подразделение, сконцентрированное на производстве трехмерных CG-роликов для игр компании. Первыми работами новой команды стали дополнительные заставки PS2-версии Tom Clancy's Splinter Cell и ролики для нового «Принца». В качестве основных инструментов художниками и моделлерами используется программный пакет Softimage и набор уникальных плагинов, написанных специалистами команды.





THE SANDS OF TIME

ШОК И ТРЕПЕТ

Вернемся ненадолго в неожиданно прохладный майский Лос-Анджелес. Среди масштабных инсталляций, по совместительству являвшихся стендами SCEA, Microsoft и Nintendo, выделялся небольшой павильон, изукрашенный коврами и резными светильниками. Очутившись в интерьере восточного замка, делегация «СИ» остолбенела от увиденного на экранах демо-юнитов – мы покорно разделили судьбу всех посетителей, впервые сталкивавшихся с Prince of Persia: The The Sands of Time. Представьте себе увешанный коврами стенд, куда постоянно забредают новые люди – все они бросают взгляд на мониторы, да так и остаются стоять с открытым ртом. За пять минут до этого мы были уверены, что западные игростроители ничем удивить уже не могут – и тут на тебе. Ubi Soft отработанным на Splinter Cell жестом заправского фокусника играючи выхватила из шляпы блокбастер года. Вот вам порох, вот пороховницы. Зарядили, выстрелили. Снова схлопотали Game of the Show.

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

Вступительный ролик о том, как козни злобного визиря превращают население замка в песчаных чудовищ (и никакой принцессы в зоне видимости) проматывали в нетерпении – с сюжетом потом разберемся, тут бы до игры добраться. Терпеливый инструктор, прикомандированный к каждому демо-юниту, что-то объяснял о потревоженных людьми песках времени, древнем проклятье и необходимости низвергнуть тирана. Слушали вполуха. Попав в огромный дворцовый зал, шалели от открывшейся свободы, вдруг понимая,





Наш пострел везде поспел – коня, то есть босса, на скаку остановит, в горящую залу войдет…



Бегать по стенам – занятие довольно утомительное. Однако чего только не сделаешь, когда внизу щетинится такой стимул!

СРОЧНО В НОМЕР!

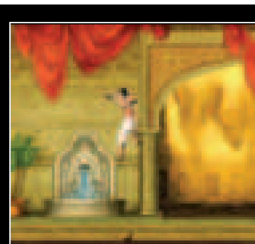
PS2-ЭКСКЛЮЗИВ

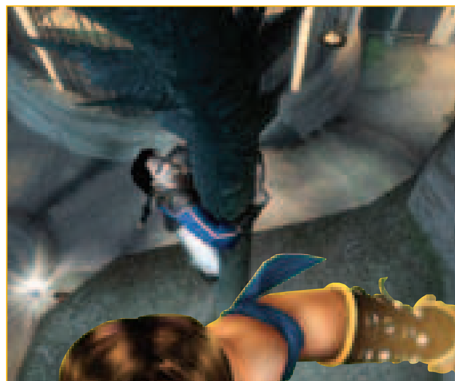
Почти сразу после E3 Алан Корр (Alain Corre), исполнительный директор Ubi Soft Entertainment в Европе, Азии и Южной Америке, объявил о том, что Prince of Persia: The The Sands of Time и Beyond Goog & Evil станут на территории Европы эксклюзивами для PlayStation 2 до конца года. Это означает, что версии этих игр для Xbox и GameCube выйдут в Старом Свете не раньше января 2004-го, в то время как в США они будут доступны одновременно с PS2-вариантами, в ноябре. Особо подчеркнуто, что данная политика касается только приставок и не затрагивает намеченные на ноябрь европейские PC- и GBA-релизы «Принца».

ИГРОВОЙ МАЛЬЧИК

НОВЫЙ ДВУХМЕРНЫЙ «ПРИНЦ»!

Наш персидский молодец почтит своим присутствием не только компьютеры и домашние консоли, но и Game Boy Advance. О портативном воплощении The Sands of Time мало что известно: достоянием прессы стали всего пять скриншотов, из которых можно заключить, что нас ждет красочный платформер с богатой двухмерной графикой в духе Prince of Persia 2. Как и его полигонный собрат, карманный Принц сможет извлекать пользу из пополняемых за счет боев запасов волшебного песка.

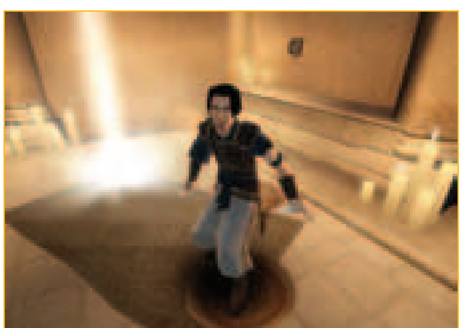




какая перед нами бездна геймплея. И тут, не давая опомниться, появлялись враги – со всех сторон из волшебных порталов вываливались лезли слуги тьмы один краше другого. Новый сюрприз: интуитивная боевая система. У Принца в распоряжении ятаган и кинжал; ятаган – предпочтительный спутник в рукопашной схватке с обычными противниками, магический кинжал отвечает за способности нашего героя по управлению временем и незаменим в бою с серьезными оппонентами. Как только выхватываете оружие, курсор наводится на ближайшего врага – прямо как у Линка в Zelda. Только вот Линк сравнится с Принцем в скорости реакции и пры гучести разве что в своей инкарнации для Soul Calibur II: в отличие от нинтендовской игры, в The Sands of Time Принц отталкивается от вертикальных поверхностей, одним прыжком перемахивает через врагов и рубит ятаганом сзади, перехватывает удары и эффекто контратакует – эти приемы незаменимы в схватке с мощными противниками. Завалив супостата, рекомендуется добить его кинжалом, поглотив тем самым волшебный песок, из которого состоял монстр – иначе враг через пару секунд воспрянет и с новыми силами кинется отстаивать мнимое превосходство. Песок – ключевая субстанция нового мирового порядка, он позволяет обрести власть над течением времени, применяя одно из пяти сверхъестествен-



UBI SOFT НЕ ПРОСТО УДАЛОСЬ ПЕРЕНЕСТИ В ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ КЛАССИЧЕСКИЙ ГЕЙМПЛЕЙ СЕРИАЛА, БЕРЕЖНО СОХРАНИВ ВСЕ ЕГО ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ - ОНИ ЕГО РАЗВИЛИ, ПРИВЕДЯ В СООТВЕТСТВИЕ С ТРЕБОВАНИЯМИ ВРЕМЕНИ.



Те самые пески времени. А вы заметили, что на герое одета броня?



Такие уровни можно делать даже не для игры, а просто чтобы ими любоваться.



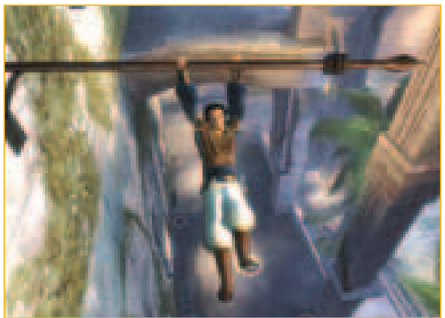
На коробке надпись: «Осторожно, окрашено!» Жаль, наш Принц грамоте не обучен.



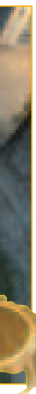
Главное – что?
Правильно: вовремя смыться!



Путь от скетча до 3D-модели – путь настоящего орла!
Полигонов на нашего красавца не жалели, отмерили от души: одни шаровары чего стоят!



Висит себе, болезный… Сразу вспоминается Венеция и одна симпатичная брюнетка.



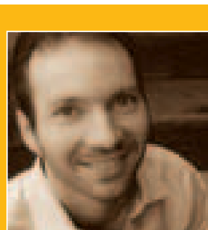






БОЛЬШИЕ РОДИТЕЛИ

ПАПА ПРИСУТСТВУЕТ ПРИ РОДАХ

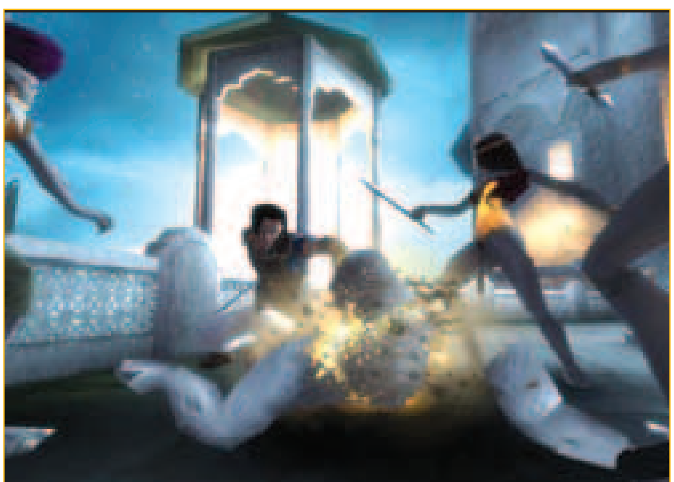


А что же Джордан Мехнер (Jordan Mechner), легендарный автор оригинального «Принца»? Он при деле. Именно Мехнеру канадцы показали свои ранние опыты – черновую анимацию, наброски геймплейной механики, концептуальные иллюстрации. Маэстро был так впечатлен, что тут же бросился сочинять сюжетную линию с волшебными песками времени. По словам Мехнера, раз он делает одну игру в десятилетие, то пусть уж она будет идеальной. Prince of Persia 3D деликатно забыт.

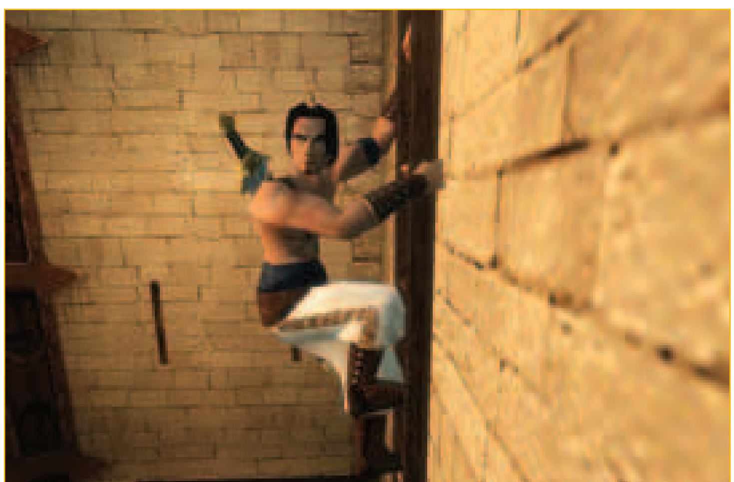
ных умений Принца. Delay замедляет происходящее на экране, придавая картинке сходство с «Матрицей» (пока, похоже, исключительно ради эстетического наслаждения игрока); Restraint замораживает ход времени для врага, заставляя его замереть и открыться вашим атакам; Revival отматывает события на несколько секунд – этого слихвой хватает, чтобы вновь оказаться на краю пропасти, куда ваш герой только что неосторожно соскользнул; умение Destuny служит эдаким шестым чувством: Принц способен «проинтуичить» свои последующие действия в замке – видения будущего помогают разобраться в последовательности решения загадок. Используя волшебные способности, необходимо следить за запасом чудодейственного песка и вовремя пополнять его – иначе возникнет ситуация, когда некому будет остановить падение в яму, ощетинившуюся знакомыми шипами...

КУБИК МЕХНЕРА

Сколь бы приятными и элегантными не были здешние бои, они, как и в оригинальном «Принце», служат скорее изящным дополнением к основной изюминке игры – которую составляет само по себе продвижение через прихотливо выстроенный лабиринт. Когда на рынке появилась Tomb Raider и ее многочисленные клоны, Лару Крофт восприняли именно как духовную преемницу Принца – но если Core Design при создании Tomb Raider просто старалась перенести игровой процесс Prince of Persia в три измерения, то Ubi Soft, как уже было сказано, нашла способы вплести в геймплей оригинальные находки, реализовать которые в двухмерной игре попросту невозможно – например, бег по отвесным стенам и связанный с этим букет движений. Как результат, по сравнению с акробатическими кульбитам Принца герои недавней Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness кажутся инвалидами с ограниченной подвижностью. Замок доверху набит смертоносными ловушками, и почти над каждой комнатой придется вдоволь поломать голову – прямо как в былые времена, когда пиксельная фигурка с тюрбаном на голове крадучись входила на новый экран, суля-щий неизведанные опасности. В демоверсии наиболее хитроумный вавилон нужно было выписать в крестообразной комнате с усеянным шипами полом и свисающей с потолка одинокой веревкой: Принц с разбегу хватался за нее, раскачивался и



С такими жаркими соперницами даже драться не хочется.
Если бы еще монстряка слева не нарушал интим…

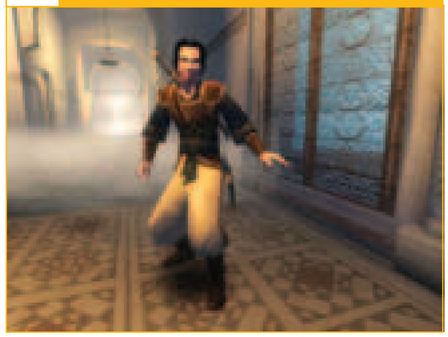


Камо грядеши? Оглядываясь на пройденный путь, наш герой может с гордостью произнести: «Это было не зря!»





Гардероб у нашего героя очень даже не плох. Одно слово: принц!

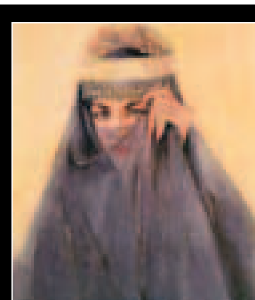


ДАЖЕ ЕСЛИ ПРЕПЯТСТВИЕ ВЫГЛЯДИТ НЕПРИСТУПНЫМ, СОВЕРШЕННО ТОЧНО ЕСТЬ СПОСОБ ЕГО ПРЕОДОЛЕТЬ, И ПОИСКИ ЭТОГО СПОСОБА НЕИЗМЕННО УВЛЕКАТЕЛЬНЫ - НЕСМОТРЯ НА СОПРЯЖЕННУЮ С НИМИ ПОТЕРЮ ЖИЗНЕЙ.



СФЕРА ВЛИЯНИЙ

ПОВЕСТЬ ПЕЛЕВИНА АВТОРЫ ОТЧЕГО-ТО НЕ ВСПОМНИЛИ



Продюсер Яннис Маллат (Yannis Mallat) – о том, что повлияло на разработчиков в процессе создания игры: «Обязательным условием вступления в команду было прочтение книги сказок «1001 ночь»; потом мы посмотрели все фильмы на арабскую тему, снятые в Голливуде. Придумывая движения героев, аниматоры многое заимствовали из стиля борьбы капоэйра (легенда гласит, что он родился как попытка замаскировать запрещенные среди бразильских рабов драки под танцы). Что до игр, то мы вдохновлялись такими проектами, как Shinobi, Onimusha, Devil May Cry, Tomb Raider, ну и, разумеется, классическим Prince of Persia».

спрыгивал на активирующую механизм двери платформу, затем моментально ловил еще не снизившую амплитуды движения веревку, разворачивался на ней, проводил аналогичную операцию с платформой на другом конце комнаты и, предварительно придав себе должное ускорение, запрыгивал прямиком в открывшуюся на несколько секунд дверь. Неудобное управление сделало бы все эти маневры раздражающе сложными – но благодаря тому, что персонаж безупречно слушается джойпада (мы тщательно проверили версии для PS2, Xbox и GameCube, и везде Принц управлялся практически идеально), игра превращается в чистое удовольствие. Это не означает, что загадки проходятся с первого раза даже если вы знаете, что конкретно нужно сделать – от падений в лаву, на шипы, под лезвия ножей никто не застрахован. Другое дело, что тончайшая грань между азартом и раздражением всегда остается непересеченной. Хочется снова и снова штурмовать ту или иную локацию. Даже если препятствие выглядит неприступным, совершенно точно есть способ его преодолеть, и поиски этого способа неизменно увлекательны несмотря на сопряженную с ними потерю жизней. Все так, как было в любимом первом «Принце». А это значит – разработчики ухватили дух серии, краеугольную идею, самую ее соль.

ИКОЛОГИЯ

«Они знают и ценят Ico», – первое, что приходит в голову при виде величественного восточного замка, приютившего игру. Сравнения напрашиваются с самого начала, но только оценив масштабность и филигранную отделку локаций понимаешь, сколько разработчики The Sands of Time вынесли из своего знакомства с гениальной работой SCEI. Как и в Ico, здешний замок – единая гигантская игровая среда, не перебиваемая межуровневыми загрузками. Зачастую с какой-нибудь галереи вы видите постройки, минареты и дворики, где уже побывали – равно как и те места, куда Принцу еще только предстоит ступить. От этого захватывает дух. Иначе как великолепным дизайн локаций назвать нельзя – подкупает целостность, внимание к деталям и сфокусированность: каждый элемент строго на своем месте, все подчинено созданию уникальной атмосферы. Команда не зря штудировала богатейшую подборку голливудских киноадаптаций восточных сказок – джинны из Монреаля виртуозно сыграли на сидящих в нас штампах, выдав первоклассный аудиовизуальный концентрат арабского фэнтези. А как все это смотрится в действии! Аниматоры под предводительством Алекса Друина (Alex Drouin) для одного только главного героя создали около 700 различных фазовых движений – на плавную грациозность Принца любо-дорого посмотреть. Подкупают, как обычно, мелочи: стоящий одной ногой на булыжнике персонаж не «въезжает» ступней в камень – его нога сообразно приподнимается. Такие штришки помогают понять, какой титанический объем работы осилен авторами. Любопытно, что основной костяк разработчиков трудится над версией для PS2, а под остальные варианты отряжены команды из 10-15 человек, в чьи обязанности входит не просто осуществить перенос, но и улучшить графическое оформление, исходя из технологического превосходства других платформ. Перспективность подхода налицо: «Принц» будет максимально использовать преимущества современных консолей и PC.

ЯНТАРНАЯ КОМНАТА

Prince of Persia живее всех живых. Совсем недавно это утверждение звучало бы абсурдно, но демонстрация на E3 расставила все по своим местам. Фурор на выставке, шлейф наград и титул самого ожидаемого мультиплатформенного проекта года подтверждают – не только японским разработчикам, но и их западным коллегам по силам возродить знаменую игровую династию. Душа радуется за то, что именно сейчас – когда к нам возвращаются Ninja Gaiden и Shinobi, Rygar и Outrun – старину «Принца» с восторгом встретят не только давние знатоки сериала, но и геймеры, вообще ни разу не запускавшие оригинальную Prince of Persia. В Ubi Soft прекрасно реализовали огромный потенциал, кропотливо отреставрировав один из столпов игровой индустрии и украсив его новой драгоценной инкрустацией. Приятно присутствовать при рождении классики. ■



ПОЛЕЗНЫ ЛИ ИГРЫ?

ВРЕДНЫЕ ПРИВЫЧКИ

«Nintendo убила моего сына!», «коробки с играми должны нести предупреждения врачей!», «видеоигры увеличивают озлобленность»... Современное общество обеспокоено проблемами здоровья – и игры стали легкой мишенью для прессы, охочей до леденящих душу сенсаций. Политики и родители предупреждают о пагубных последствиях пиксельного насилия, риске для здоровья и антисоциальных побочных эффектах от чрезмерного увлечения цифровыми развлечениями. Но какие существуют доказательства того, что видеоигры – нездоровый отдых? И как относиться к утверждениям о том, что игры, возможно, могут быть полезными?

В прошлом году жительница городка Батон Руж (Луизиана, США) подала судебный иск против Nintendo, обвиняя компанию в смерти ее 30-летнего сына. Он потерял сознание и ударился головой о стол во время игры на Nintendo 64 – приставке, за которой проводил по восемь часов в день, шесть дней в неделю. Предположительно, за прошедшие с покупки консоли два года у мужчины развилась одна из форм эпилепсии, и он потерял сознание в результате припадка. На протяжении многих лет в инструкциях к видеоиграм указывается, что они «могут не подходить» страдающим эпилепсией и даже вызывать эпилептические симптомы у людей, ранее таковых не проявлявших. Но может ли видеоигра стать причиной самого заболевания?

Барбара Пиндер (Barbara Pinder) из организации Epilepsy Action говорит, что с видеоиграми связывают так называемую фоточувствительную эпилепсию, вызываемую вспышками света или частой сменой контрастных световых оттенков. «Фоточувствительной формой заболевания страдают около пяти процентов эпилептиков», – говорит она.

Долгие годы видеоигры обвиняли в том, что они наносят вред здоровью, культивируют агрессию и даже могут стать причиной смерти. Но насколько эти высказывания справедливы? Существует ли оборотная сторона медали? Может ли пристрастие к играм благотворно повлиять на ваше здоровье? Мы провели расследование.

«ПРИЧИНА ПРИ

КЛАССНО ВЫГЛЯДЕТЬ...

О множестве вредных побочных эффектов гейминга не говорит только ленивый, но ведь существует и новая генерация игр, которые помогают людям поддерживать свою физическую форму. Для полного комплекса укрепляющих упражнений мы рекомендуем следующие проекты:

ТОРС И РУКИ: SAMBA DE AMIGO

Ритмичные взмахи пластмассовыми маракасами дадут необходимую нагрузку на мускулатуру торса – весь набор грудных мышц, а также бицепсы и трицепсы на руках.



ГИМНАСТИКА ДЛЯ НОГ: CYBERRIDER

Верчение педалей в целях продвижения по игре задействует такие мышцы ног, как квадрицепс – не говоря уже о том, что эта разновидность велотренажера улучшит вид вашего gluteus maximus (анатомическое прозвище зада).

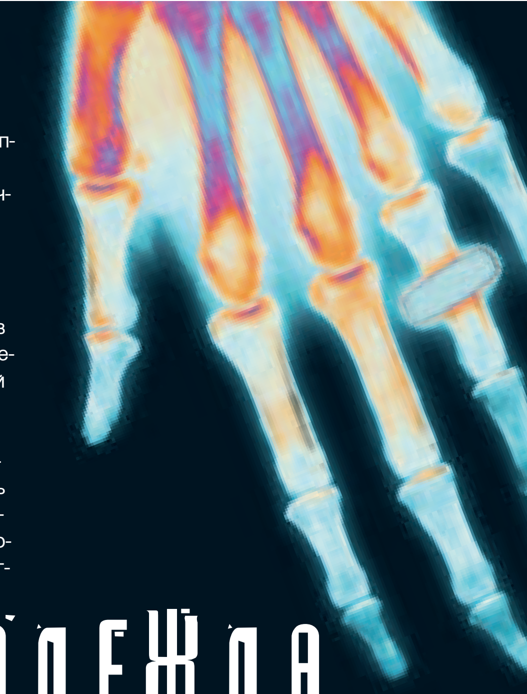
СЕРДЕЧНО-СОСУДИСТАЯ АКТИВНОСТЬ: DANCING STAGE

Продолжительные танцевальные сеансы помогут привести в порядок ваш сердечно-сосудистый аппарат, поднять мышечный тонус и сбросить вес (только в комплекте тщательно рассчитанной диеты).

«Чаще всего эта форма болезни наблюдается у детей от шести до двенадцати лет, причем ей более подвержены девочки, а не мальчики. Вспыхивающий экран телевизора чаще всего оказывается причиной «фоточувствительных» эпилептических припадков, но их могут вызывать и другие – как природные, так и созданные искусственно источники света». На вопрос о том, в состоянии ли игра на приставке стать причиной заболевания эпилепсией, эксперты Epilepsy Action отвечают отрицательно. «Если человек не подвержен фоточувствительной эпилепсии, практически полностью исключается вероятность того, что с ним во время игры произойдет припадок,» – объясняет Пиндер. Конечно, риск спровоцировать латентную эпилепсию растет по мере того как вы играете – поэтому в большинстве инструкций предлагается делать десятиминутный перерыв на каждый час игры, а предпочтительными условиями для игры считается хорошо освещенное помещение с маленьким телеэкраном. Как видите, здесь имеет место прямое противоречие со вкусами геймеров: многие согласятся, что лучший способ насладиться игрой – запустить ее на широкоэкранном телевизоре с громкой аудиосистемой в комнате с выключенным светом.

Редчайшим побочным эффектом чрезмерного увлечения играми считается так называемый синдром вибрации ладоней (hand-arm vibration syndrome). В прошлом году Гэвин Клири (Gavin Cleary), специалист детской больницы Great Ormond Street Children's Hospital, и доктор Джей Силлс (J. Sills), консультирующий педиатр-ревматолог из больницы Alder Hey Children's Hospital в Ливерпуле, описали в British Medical Journal любопытный случай заболевания 15-летнего подростка. Ладони мальчика опухли, покрылись мозолями и язвами – больше всего они напоминали руки рабочего, имеющего дело с промышленными механизмами. Оказалось, что мальчик до семи часов в день играл в автосимуляторы, пользуясь джойпадом с функцией вибрации. «Невозможно доказать, что здесь виноват игровой манипулятор, – говорит Клири, – но мы выступили в прессе с целью дать огласку существующей проблемы». Аналогичных случаев врачи пока не наблюдали, однако рядовые проявления так называемого туннельного синдрома (или синдрома запястного канала) достаточно часты. Постоянная статическая нагрузка на одни и те же мышцы, вызванная большим количеством однообразных движений (нажатий кнопок джойпада или клавиатуры) становится причиной защемления нерва в запястном канале и, как следствие, болей в руках. Эта разновидность недомогания присуща не только игроманам, но и тем, кто по роду своей работы часто печатает – например, стенографисткам

Долгие сеансы игры могут вызвать у геймеров головокружение или даже тромбоз: риск образования тромбов возрастает при многочасовом сидении в одной и той же позе. Нарушение кровообращения и закупорка вен могут привести к смертельному исходу (так называемый «синдром эконом-класса» – пассажиры дальних авиаперелетов испытывают недомогание из-за невозможности выпрямить ноги, упирающиеся в соседнее кресло). Еще один побочный эффект почти полной обездвиженности – ожирение, все чаще проявляющийся у детей. Клири резко комментирует вторжение игр в жизнь современного ребенка: «Я крайне обеспокоен малой подвижностью детей в преуспевающих странах. Пристрастие детей к телевидению и видеоиграм, сидячий образ жизни – все это влечет за собой прогрессирующее ожирение. В будущем это грозит нам серьезными последствиями». Впрочем, вполне возможно, что бить тревогу слегка преждевременно: некоторые аркадные автоматы и домашние игровые проекты не только подразумевают игру стоя, но могут улучшить ваше здоровье!



Новая надежда

Dance Dance Revolution (или Dancing Stage, как ее называют в Британии) представляет собой совершенно новую игровую концепцию – геймплей здесь состоит всего лишь из нажатий кнопок в такт музыкальной композиции. Хитрость в том, что вместо использования пальцев, Konami предлагает нам давить ступнями на кнопки, нарисованные на специальном коврике – это стало настоящим открытием. DDR моментально привлекла огромное количество людей, до этого играми вообще не интересовавшихся. Проект оказался настолько популярен, что в разных странах проводятся национальные танцевальные соревнования; в сети открыты специальные сайты, посвященные премудростям этой игры. Один из них – www.DDRFreak.com – не только предлагает посетителям ценные руководства, но и уделяет внимание влиянию игры на физическую форму участников.

Основатель DDRFreak.com Сайнан де Леон (Cynan De Leon), по профессии программист, считает что игра притягивает хардкорщиков и казуалов по целому ряду причин. «Кому-то нравится музыка, кто-то из парней играет на пару со своей девушкой – ведь к Street Fighter или Silent Scope девчонки на пушечный выстрел не подойдут», – говорит он. Леон заметил, что все больше геймеров играют в DDR для поддержки своей формы.

«Некоторые относятся к длительным сеансам танцев в DDR как к своего рода комплексу упражнений. Люди выкладываются и потеют как на настоящей спортивной тренировке – особенно во время быстрых песен. Многие знакомые игроки, увлекшиеся Dance Dance Revolution, избавились от лишнего веса и улучшения сердечно-сосудистой деятельности.

Выходит, такой досуг может быть по-настоящему полезен? Как и при любом другом виде физических нагрузок, здесь есть риск получить травмы (по словам Леона, растяжения и вывихи не так уж редки), но то же самое касается и сеансов аэробики, которые так разительно напоминает процесс игры в DDR. Владелец спортзала Эдриан Боннер (Adrian Bonner) слабо верит в будущее DDR как спортивного тренажера, однако охотно соглашается с тем, что игра будет ▷

ВЫКАНИЯ НА УРОВНЕ ГЕНОВ»

Хорошо себя чувствовать...

Как поединок в шахматы и качественно написанный роман-головоломка, некоторые игры служат достойной разминкой для ума. Постоянно тренировать ум столь же важно, как поддерживать в хорошей форме свое тело – mens sana in corpore sano, и все такое...

ЛОГИКА И ОБРАЗНОЕ МЫШЛЕНИЕ: «ТЕТРИС»

Папочка всех компьютерных паззлов улучшит ориентацию, координацию, навыки планирования, повысит скорость принятия решений.

УЛУЧШАЕМ РЕАКЦИЮ: VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Любой файтинг тренирует реакцию. Мы особенно рекомендуем VF4 Evolution – в данный момент это самая популярная драка в редакциях «Страны Игр» и Games™.



КООРДИНАЦИЯ: TIMESPLITTERS 2

Большинство шутеров с обзором от первого лица воспитывают в игроке определенные навыки координации – иначе в живых остаться просто невозможно. Позволим предложить TimeSplitters 2, дабы господа и дамы потренировались ориентироваться в пространстве.

Пожалуйста, примите к сведению: здоровый ум подразумевает академическое образование. Также вам, возможно, придется исключить из ежедневного рациона просмотр большей части телевизионных программ.

полезна малоподвижным геймерам. «Это может вызвать интерес к занятиям фитнесом, – утверждает он, – нынешняя молодежь испытывает все больше проблем со здоровьем, и такая игра подхлестнет тех, кто хочет следить за собой». И хотя Боннер признается, что сам ни разу не играл в DDR, он предполагает, что сеансы игры надо чередовать с другими видами упражнений – для поддержания здорового баланса.

Тем геймерам, кому претят малосовместимые с любимым видом досуга «другие виды упражнений», будет полезно узнать об очередной революции в домашнем фитнесе. В начале этого года американская компания Cycle FX выпустила игровое устройство под названием GameRider. Напоминающий своим видом обычный велотренажер, этот агрегат подключается к PS one или PS2 – и чем быстрее вы вертите педали, тем активнее становится действие на экране. В теории, система совместима со всеми играми, однако лучше всего, естественно, эффект проявляется в гоночных симуляторах. Британское подразделение компании Reebok тут же ответило на GameRider, разработав схожий продукт под маркой Reebok CyberRider. Устройство сместимо с PS one, PS2 и PC, а продается оно с рекомендованными играми, в числе которых Burnout, Colin McRae Rally, Tony Hawk's и Downhill Mountain Biking. Аманда Гидденс (Amanda Giddens) из «Академии фитнеса Reebok» говорит, что аппарат популярен отчасти потому, что люди не отдают себе отчет в том, что они занимаются спортом – они ведь играют! «Наши исследования показывают, что большинство играющих постепенно увеличивают продолжительность тренировок, проникаясь геймплеем. Они говорят, что за игрой время пролетает совершенно незаметно».

В некоторых спортзалах и фитнес-клубах установлены велотренажеры, отслеживающие скорость с помощью интерфейса, напоминающего Space Invaders – чем быстрее крутите педали, тем чаще стреляет летящий на крохотном экране кораблик. Хотя такие аппараты еще не завоевали всеобщего расположения, отзывы звучат сугубо положительные. Если CyberRider «попадет в струю», это может стать началом настоящего игрового бума. Существует столько тренажеров, которые можно было бы объединить с видеоиграми – только представьте себе оригинальный лыжный симулятор или, к примеру, особую версию Crash Bandicoot, функционирующую в качестве тренажера «бегущая дорожка». Мы уже видели игровые автоматы, имитирующие езду на лошадях, греблю на каноэ и футбол, и новая генерация аркадных систем могла бы чудесным образом поправить здоровье геймеров, одновременно оставаясь отличной формой развлечения.

Инь и ян

Игры и в самом деле могут положительно влиять на физическое здоровье (главное, как и в любом другом спорте – не переусердствовать), но могут ли они улучшить здоровье душевное? Долгие годы игры считались козлом отпущения, на них вешали обвинения в культивировании насилия и агрессии у детей – но где же серьезные аргументы в пользу этой точки зрения? Действительно, маньяки порой оказываются заядлыми игроками, да только подавляющее число геймеров почему-то не преступает закон после пары часов беспредела в The Getaway или GTA: Vice City.

Исследования проблемы игрового насилия ведутся с начала девяностых, но до сих пор не существует однозначных доказательств в пользу того, что игры могут толкнуть человека на совершение преступления. В отдельных случаях отмечено, что дети, которые играли в жестокие игры (или смотрели жестокие видеозаписи), демонстрировали более высокий уровень агрессии, чем огражденные от «тлетворного влияния» сверстники – вполне возможно, что это лишь последствие выброса адреналина в процессе игры, а вовсе не результат пагубного влияния на деятельность мозга. Наш тело вырабатывает адреналин не только в стрессовых ситуациях, но и при ощутимых физических нагрузках. Профессор Толмедж Райт (Talmadge Wright) из чикагского университета Лойола (Loyola University) уверен, что с агрессией путают временное возбуждение, вызванное событиями игры.

«Игроки четко отличают насилие в жизни от насилия виртуального. Единственный вид «агрессии», о котором здесь можно говорить – возбуждение, вызванное игрой (часто – командной). Точно так же чувствуют себя на поле игроки в футбол», – утверждает Райт. Одна из функций адреналина – приглушать чувства, когда организм испытывает боль, и недавние исследования показыват, что видеоигры могут облегчить страдания пациентов больниц. Особенно это касается детей с хроническими заболеваниями, проходящих курсы терапии. Опыты, проведенные в Иезуитском университете (Jesuit University) Западной Вирджинии, показали, что дети в процессе игры менее чувствительны к болевым раздражителям. Игра позволяет юным пациентам отвлечься от своего недуга – Гэвин Клири готов это подтвердить. «Компьютерные игры имеют много положительных сторон, и в нашей больнице пациенты регулярно играют. Часто это помогает отвлечь внимание ребенка от особенностей процесса послеоперационной реабилитации». Данную теорию поддерживает профессор психологии Марк Гриффитс (Mark Griffiths) из британского университета Nottingham Trent. По его словам, подобный метод «широко применяется в случаях с жертвами ожогов, пациентами с частичными поражениями рук». «Физиотерапия – неприятная штука, но пациенты могут играть, не обращая особого внимания на боли в руках», – говорит профессор.

«Чрезмерное увлечение чем-либо всегда вредит»

Слишком хорошо?

К сожалению, «адреналиновая» теория льет воду на мельницу тех, кто считает видеоигры развивающими привыкание и, следовательно, вредными для здоровья. Можно «подсесть» на эффект, вызываемый выбросом адреналина. Гриффитс, глубоко изучавший феномен привыкания к азартным играм, убежден, что причина находится на генетическом уровне. Развивая тему, он сообщает следующее: «у некоторых людей слегка изменен ген DRD2, отсюда пристрастие к деятельности, повышающей уровень допаминов». Допаминами называются вещества-нейротрансмиттеры (химические «передатчики» вроде адреналина), заставляющие нас чувствовать сильные эмоции, удовольствие или боль. Уровень допаминов возрастает во время приятных нам событий (например, при успешном прохождении сложного уровня в игре), делая игроков счастливыми – и желающими испытывать эти чувства снова и снова. Пока не проводились полномасштабных исследований воздействия допаминов на играющих, но скорее всего результаты таких тестов будут похожи на те, что получены при изучении любого вида рекреативной деятельности, потенциально вызывающего привыкание.

Боязнь аддиктивной природы видеоигр привела к обвинениям в антисоциальности гейминга, ведь многие игроки предпочитают совершать подвиги в иллюзорных мирах Final Fantasy и Грибном Королевстве из Mario вместо «нормальной» общественной деятельности. Однако исследования социальной природы явления показывают, что упертые игроки далеко не обязательно одиночки – наоборот, они формируют крепкие социальные сети. Профессор Райт в ходе наблюдения за онлайновыми играми в университетском кампусе обнаружил, что такие игры – неплохой способ завести друзей. «Игры стали общим интересом, на почве которого люди тянутся друг к другу», – отмечает он. Тем не менее, наблюдения Райта свидетельствуют, что студенты предпочитали игру с друзьями соревнованиям с незнакомами. «Чаще всего приятели специально собираются, чтобы сразиться друг с другом. При этом игра может вестись в онлайне, и потом вылиться в обычные посиделки в местном пабе. На публичном сервере, где вы никого не знаете, возникает проблема доверия. Но даже в этом случае можно найти партнера, с которым вы впоследствии обменяетесь электронными письмами на сторонние темы. Хотя



обычно люди скрываются за кличками и не стремятся развивать отношения в реальном мире».
Райт говорит, что формирующиеся вокруг игровых серверов сообщества состоят не столько из друзей, сколько из знакомых. Порой сложно сказать, наносит ли общение с «виртуальными» приятелями какой-либо вред «реальной» жизни. «Большинство геймеров следят за тем, чтобы проведенное за игрой время уравновешивалось участием в других общественных мероприятиях. Труднее поддерживать этот баланс юным игрокам, у которых больше свободного времени. Чем взрослее играющий, тем у него больше сторонних интересов, пристрастий и дел».

Безусловно, необходимо научиться совмещать различные виды деятельности – и тут оказывается, что игры помогают избавиться от накопившегося в результате жизненных треволнений стресса. Райт говорит, что при игре мы «отключаем одни части мозга и стимулируем другие», и такого рода стимуляция привлекательна для тех, кто предпочитает жить полноценной жизнью. «Неслучайно, что интервьюированные в процессе наших исследований студенты демонстрировали жизнерадостность, высокий интеллект, и очень внимательно относились к разграничению игры и учебы». Выходит, есть связь между интеллектуальным развитием и играми? Может ли любимая игра сделать вас умнее?

Слишком круто для школы?

Причина, из-за которой видеоигры негативно освещаются в прессе и вызывают столько родительских запретов, а взрослые игроки часто подвергаются обвиниям в излишней инфантильности, заключается в том, что игры якобы не несут никакой осмысленной функции. С этим не согласен Дэвид Дойч (David Deutsch), врач из организации Taking Children Seriously («Принимаем детей всерьез»). «К сожалению, излишне узкий взгляд на природу обучения вызывает острое неприятие любых процессов, не укладывающихся в рамки нынешних, во многом подбранных случайным образом, категорий «образования», – считает он. «Если бы музыку придумали сегодня, ее бы объявили бессмысленной и вредной – согласитесь, сложно выразить причины, побуждающие нас музицировать, если пользоваться шкалой ценностей, из которой музыка исключена». В действительности же игры все чаще и чаще называют полезными.

Необходимое при решении игровых головоломок стратегическое мышление задействуется в школьных классах. В прошлом году организация под названием Teachers Evaluationg Educational Multimedia (TEEM), оценивающая программные продукты и советующая учителям, что именно можно применять на уроках, объявила такие The Sims, Sim City и Championship Manager подходящими для использования в качестве школьных учебных пособий. В составленном организацией отчете говорится, что игра в эти проекты поможет развить у учащихся навыки стратегического планирования, счета, чтения и правописания. Сотрудник TEEM Ник Остин (Nick Ostin) отмечает, что обучающая видеоигра обязательно должна соотноситься с жизнью: «Дети не научатся управлять болидом Формулы 1, если компьютерная версия машины не будет повиноваться всем законам физики, а издаваемые ей звуки не будут полностью соответствовать шуму двигателя и шин настоящего болида». Пожалуй, тут удача от Electronic Arts отвернется...

И хотя обучающая ценность отдельных игр до сих пор под большим вопросом, британские учителя в целом позитивно относятся к интеграции видеоигр в систему образования. Остин, несмотря на свою принадлежность к институту образования, не имеет ничего против того, чтобы дети знакомились с играми, вряд ли несущими сильную обучающую нагрузку – главное не перегибать палку. «Большие дозы чего угодно вредны по определению, – считает он, – компетентные учителя и родители это понимают и делают видеоигры лишь одним из блюд детского рациона. Во всем важен баланс. Я бы сильно озаботлися, увидев как ребенок весь день гоняет в футбол или сутками напролет штудирует новеллы Диккенса».

Получается, что игры вполне могут послужить на благо

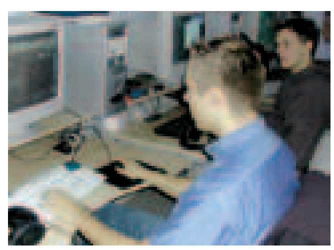
Социальная лестница

Забудьте степеотипную картинку одинокого геймера, скрючившегося перед монитором в пустой темной комнате. Нынче в моде игры, инспирирующие общение! Каким образом, спросите вы?

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ: ZELDA: FOUR SWORDS
Во многих проектах предусмотрена возможность совместной (кооперативной или соревновательной) игры на одном и том же устройстве или с параллельным подключением нескольких приставок.

ОБСУЖДЕНИЯ:
http://www1.gameland.ru/code/common/forum1/forums.asp (ну, например...)
Разговаривать об играх едва ли менее интересно, чем играть в них. В сети есть огромное количество форумов и чатов, где геймеры обсуждают игры, сопутствующую им культуру, да и вообще все на свете.

ОНЛАЙНОВЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ
Сетевые игры позволяют вам померяться силами с оппонентами, живущими от вас за тридевять земель, и которых вы даже в глаза не видели. Командные игры помогают воспитать доверие и взаимовыручку, а ведущиеся в процессе дружеские беседы удивительно богаты цветистыми лингвистическими конструкциями.



Побочные эффекты

Ожирение ■ слуховые галлюцинации ■ туннельный синдром ■ растяжения ■ тромбоз ■ головокружение ■ привыкание ■ мозоли ■ ослабление зрения ■ провоцирование эпилепсии ■ ушибы ■ обезвоживание ■ судороги ■ головные боли ■ прострелы

РЕКОМЕНДАЦИИ:

■ Воздержитесь от продолжительных сеансов игры.

■ Делайте 10-минутный перерыв на каждый час игры.

■ Играйте в хорошо освещенной комнате, усаживайтесь на расстоянии более двух метров от телеэкрана.

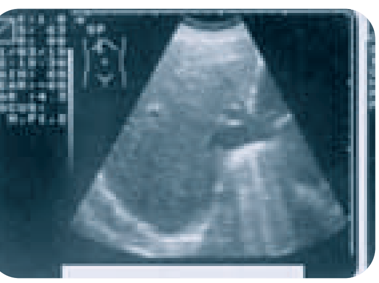
■ Регулярно меняйте позу, в которой вы сидите.

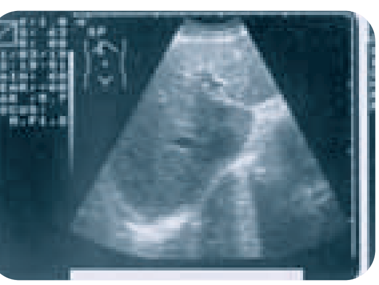
■ Воздержитесь от потребления жирной или сладкой «пищи геймера» – шоколадных батончиков, пирожных и газированной воды.

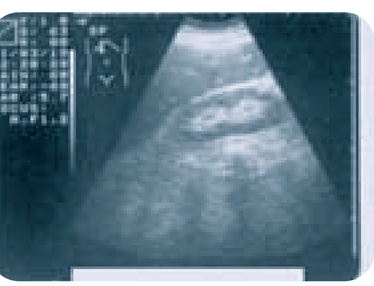
■ Немедленно прекратите играть, если почувствовали головокружение и потерю ориентации.

■ Сходите прогуляйтесь на свежий воздух – и не берите с собой GBA.

■ Позвоните родителям, они всегда рады услышать ваш голос.







образования. Более того, не только обучающие проекты позволят улучшить ваше физическое и духовное состояние. В девяностых годах в качестве противовеса истерии по поводу жестоких игр выдвигался аргумент в пользу того, что игры помогают улушить координацию. Эта теория вполне разумна. «Тетрис» похож на головоломки, которые дают младенцам, в то время как любая игра, задействующая клавиатуру, позволяет освоить навыки машинописи. Звучат даже утверждения, что люди, чья работа зависит от быстрых рефлексов и хорошей координации (летчики, к примеру) показывают лучшие результаты, если регулярно играют. Однако Кристофер Ходжкинсон (Christopher Hodgkinson), технический директор британской гильдии пилотов и авианавигаторов (GAPAN) полагает, что польза игр в данном вопросе преувеличена. «Опытные пилоты набирают высокие баллы в тестах на координацию потому, что совершенствуют свои моторные навыки непосредственно во время полетов. Теоретически можно достигнуть схожих результатов при игре в компьютерные симуляторы, требующие высокого уровня координации – но исследования, проведенные среди 5000 кандидатов на службу в Королевских военно-воздушных силах (RAF), не показали значительных отличий между результатами тех, кто ранее имел доступ к игровым имитаторам, и тех, кто не «летал» на компьютере». Вне зависимости от выводов эксперимента, сам факт проведения RAF таких исследований уже свидетельствует о том, что военные к играм относятся со всей серьезностью.

Все во имя удовольствия

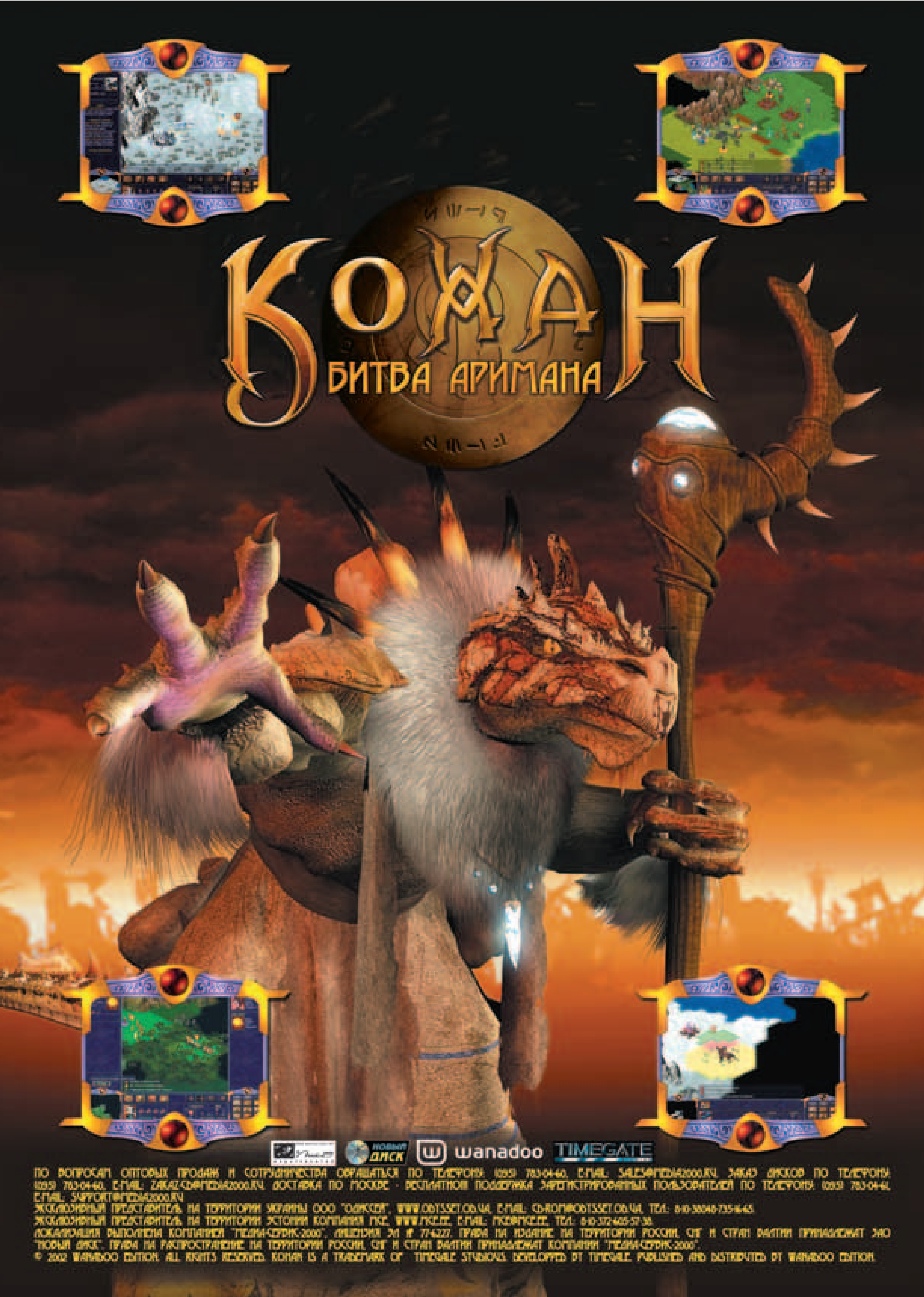
Пятнадцать лет назад среди обывателей преобладало мнение о «видеоиграх, разъедающих мозг» – однако с тех пор ситуация сильно изменилась. Интеллектуальная составляющая игр позволяет с их помощью тренировать юные умы и поддерживать в форме умы зрелые, в то время как проекты вроде Samba de Amigo и Dancing Stage стали серьезной альтернативой видеокассетам с фитнесом и занятиям аэробикой. И хотя развивающие аспекты этих игр служат предметом споров, существует крайне мало доказательств пагубного влияния игр на здоровье. В любом деле есть элемент риска (в 2000 году более 800 человек в Великобритании были госпитализированы по причине неосторожного обращения со кухонными губками), и молва всегда богата на страшилки.

Если вам по душе игры, вы правильно питаетесь и занимаетесь спортом, то наверняка счастливы – особенно если ваше увлечение компьютерами и приставками разделяют друзья. Помните строчку старой песни – «в разумных пределах все полезно»? Истинная правда, особенно когда это касается игр.

«В разумных пределах все полезно»



Материал опубликован на основе лицензионного соглашения с ведущим британским игровым журналом Games™. Перевод на русский язык: Валерий «А.Купер» Корнеев.


КОНАН
БИТВА АРИМАНА
Новый диск
wanadoo
TIMEGATE
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел: 810-38048-735-16-45.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел: 810-372-6405-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис 2000", лицензия ЭИ № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".
© 2002 Wanadoo Edition. All rights reserved. Konan is a trademark of TimeGate Studios. Developped by TimeGate. Published and distributed by Wanadoo Edition.

WORMS 3D

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



РОКЕКОТ
pokekot@mail.ru

Червь – это не только полтора грамма диетического обезжиренного мяса, но и вселенское сосредоточение ураганного драйва и гомерически смешного стеба. Я обожаю червей, этих розовых малюток с щенячьими глазами и с базукой за пазухой. Вкус скольких глупых поражений и неожиданных побед мы ощутили благодаря им? Не счесть. А кубометры адреналина и надрывного смеха на минуту геймплея вообще превышают все допустимые нормы.



И длань божественная коснулась его.
И в руки его было вложено оружие карающее…

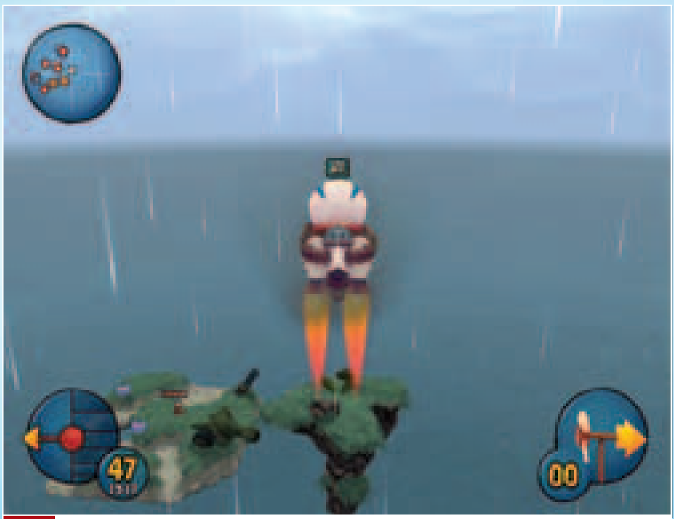
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action/strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Team17 ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2003 года

http://www.worms3d.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Желтая каска – привилегия червя инженерных кровей. Такой без особых проблем воротит стальные сваи – очень многофункциональное устройство.



Джетпак – стильная и полезная вещица, плюс в полете можно полюбоваться на окрестности.



Вы только присмотритесь! Какое сосредоточенное выражение «лица», какая серьезность!

ГРАФИЧЕСКИЙ ОБЛИК ИГРЫ ВЕСЬМА И ВЕСЬМА ЦЕЛОСТЕН; ХУДОЖНИКИ И ДИЗАЙНЕРЫ КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ ПЕРЕНЕСЛИ КЛАССИЧЕСКОЕ 2D-ИСПОЛНЕНИЕ СЕРИАЛА В СОВРЕМЕННОЕ 3D.

Игры серии Worms уникальны, фактически, они – единственные представители созданного Team17 жанра. Формулировка action/strategy по сути является всего лишь подгонкой под общепринятые стандарты. Вы можете найти подобие артиллерийской потасовке «стенка на стенку»? Конечно, с определенной натяжкой можно сказать, что Worms – своеобразный клон игр о перестрелке двух пушек, где игроку нужно правильно рассчитать угол полета снаряда и силу выстрела для точного попадания по противнику. Однако здесь, на мой взгляд, речь идет не о банальном копировании, а о развитии первоначальной идеи. Самобытная игровая концепция Worms на протяжении уже многих лет радует геймеров по всему миру увлекательным геймплеем.

Team17 давненько не баловали нас свежими червями (Worms Blast – детская игрушка, не соответствующая духу сериала – не в счет!), но вскоре на вашем жестком диске (в трее вашей консоли, ненужное зачеркнуть) поселится новая инкарнация культа. Культа спелых бананов, милых овечек и добрых старушек. Черкать календарь осталось недолго. Тогда-то и вспомнится извечный спор с другом, чья «бригада» круче. Вот только разборки будут теперь происходить на полностью трехмерной местности. С трехмерными же червями.

Разработчики впервые задумались о переносе серии в полное 3D в далеком 1997 году. Но тогда в их распоряжении не было средств, способных облачить в полигоны один из основных краеугольных камней сериала – разрушаемый ландшафт. Сейчас же у команды в руках движок, на который программисты Team17 потратили порядка трех лет. Движок использует уникальную технологию для моделирования ландшафта: трехмерная сетка состоит из покселей (это страшное название придумали сами разработчики), гибрида полигонов и вокселей. Благодаря им ландшафт обрел необходимую гибкость и интерактивность. Мешает холм? А базука на что? Как и в классическом 2D, черви способны прокладывать себе путь сквозь любые препятствия целым арсеналом разнообразных пушек. После напряженной битвы поле брани напоминает лунно-сырный пейзаж – всюду воронки разных размеров, ведущие неизвестно куда тоннели. Romance. Wormy romance…

Черви и в трех измерениях остаются червями: все те же яркие краски, все та же стебная комиксная стилистика. Текстурки радуют сочными расцветками и контрастной подгонкой друг к другу, элементы окружающей среды приковывают взгляд причудливыми гротесковыми формами. Если на прутик насадить кусочек зефира, что получится? Прутик с зефиром? Нет, получится ветка от дерева. Абсурдно? Так ведь Worms – не что иное, как абсурдный фарс! Взрывы же – пышное нагромождение белых шариков, росчерков дыма (в виде змейки из серых кругляшков с убывающей прозрачностью), огненных искр (на этот раз в виде змейки красно-оранжевых кругляшков с убывающей прозрачностью) и раскаленных осколков (угадайте, какой они формы). Похожих систем частиц просто не существует. Хочется отметить анимацию червей: на их «лицах» можно увидеть и гнев, и радость, и ироничную ухмылку. Они смотрят по сторонам, хмурят брови, кривят рот при виде динамита под носом, словом, не стоят каменными истуканами, а ведут себя очень даже живенько. В целом, графический облик игры выполнен в едином ключе, художники и дизайнеры как нельзя лучше перенесли классическое 2D-исполнение сериала в современное 3D.

Новый движок поддерживает традиционное генерирование карт случайным

ВОЛШЕБНЫЙ КОМБАЙН И ТАЛМУД В ПРИДАЧУ

Wormpot – генератор режимов игры. Можно выставить настройки самому, а можно довериться компьютеру. Как вам такая дикая смесь: черви начинают игру отравленными и парализованными, урон от дробовика возрос вдвое? Понравившуюся комбинацию можно будет сохранить и затем использовать в последующих битвах. Wormopedia – хранилище интересных заметок и заслуживающих внимание скриншотов и артов. Полистать Wormopedia можно будет в перерывах между боями.

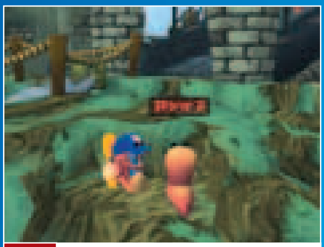
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

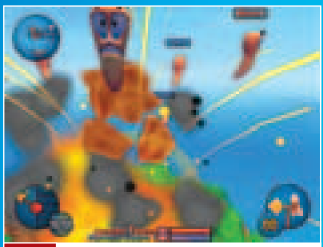


Очаровательная зверушка! Не правда ли, миленькие щупальца? Как видите, синглплеерные миссии не замыкаются на истреблении червей



Грамотное использование разбросанных по карте укрытий – верный способ победить, пока черви противника гибнут под проливным дождем из снарядов.


Каков антураж?! Просто сказка!

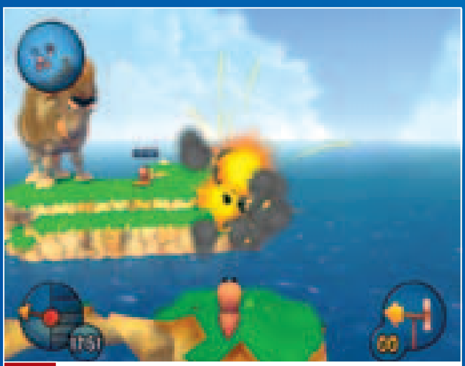

Динамика игры возросла вместе с объемом.

ОНИ ВЕЗДЕ!

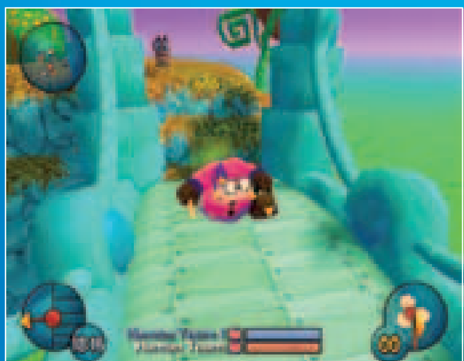
Похоже, Пол Килберн (Paul Kilburn) – продюсер Worms 3D – страшно невезучий товарищ: все самые обидные баги он испытывает именно на своей шкуре. Однажды, играя в Worms World Party, он заметил, что компьютер попросту не считается с очередью, назначив себе два хода подряд. Этот беспредел происходил каждую восьмую игру, пока баг не был вычищен кодерами. Бывали случаи и пообиднее. Порвав червей коллеги на джибсы метким броском банана, Пол блаженно откинулся на спинку кресла, созерцая повтор. И увидел он, как граната пролетела мимо, оставив червей противника невредимыми. Ход перешел к коллеге...

образом, так что и у Worms 3D проблем с replaybility быть не должно. Пока заявлены пять основных миров, в соответствии с которыми создаются все карты: Тропики, Деревня, Поле Боя, Космос, Готический Ужас. У каждого мира свои отличительные наборы текстур и элементов окружающей среды, спутать песчаный пляж с орбитальной станцией никак не получится. Не забудьте приплюсовать суда еще и изменение времени суток вкупе с погодными условиями. Специально для синглплеера создано порядка сорока карт, на каждой из них геймеру предстоит выполнять задания, отличающиеся друг от друга весьма разительно. Сначала мы спасаем рядового Брайана (реверанс кинематографу), затем взбираемся по огромному бобовому стеблю (где кино, там и сказки), а напоследок лупим гигантское морское чудище или взрываем дирижабль, парящий в облаках. Зациклиться на геноциде розовых червячков нам не дадут – для таких целей мультиплеер создан, а играя в одиночестве, будьте добры проходить тренировки, продвигаться по заданиям кампании, участвовать в испытаниях, пробовать разнообразные режимы. Вы не только зарядитесь хорошим настроением, улучшите свои навыки деструктивного мастерства, но и получите доступ к разнообразным секретам - начиная с тайных миссий и заканчивая скрытыми библиотеками звуков, так что особо усердные товарищи будут вознаграждены сполна. Надеюсь, нам не придется пройти пол-игры, чтобы насладиться божественным возгласом «Аллилуйя!».

Помимо излюбленных образчиков арсенала кольчатого бойца (базука, гранаты, дробовик, узи, овца, старушка, коровки, ковровая бомбежка и так далее), перекочевавших в новую игру, Worms 3D порадует геймера ранее невиданными «пушками» и гаджетами. Их пока , правда, не показывают – подогревают интерес. Много внимания уделяется средствам защиты и передвижения. На первые возлагается ноша расширения тактических приемов, на вторые – увеличения динамики игры. Совершенно потрясающе смотрится ракетный ранец, со спины не поймешь кто летит: червь или белобрысый истребитель свиноподобной нечисти...


Меткий глаз, твердая рука, горячее сердце – и победа вам обеспечена!


Все время ползти на своем одном утомительно, так что пользуйтесь гаджетами.

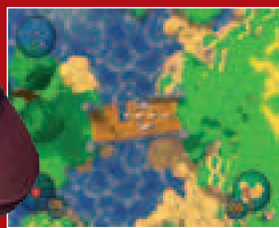

Наша старая (и в прямом смысле тоже) знакомая в поисках новых друзей...

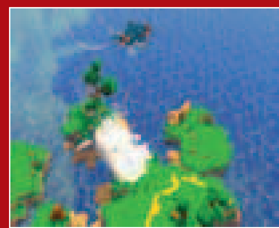
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

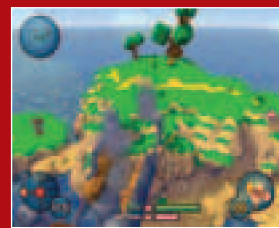


ЧЕРВИ, В ОКОПЫ!

Так вот она какая, стальная птица смерти, одним несущая гибель, а иным – злорадную радость. Раньше она летала так высоко, что мы не могли ее увидеть… Теперь, когда в нашем распоряжении разнообразные ракурсы камеры, мы сами смотрим на нее сверху вниз. Это сделано не только для большей зрелищности и масштабности происходящего, но и для того, чтобы у геймера была возможность стратежно выбрать зону бомбежки. Разрушенный мост, знаете ли, плохое подспорье в отступлении.

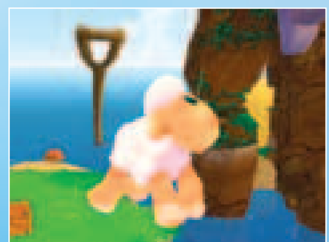


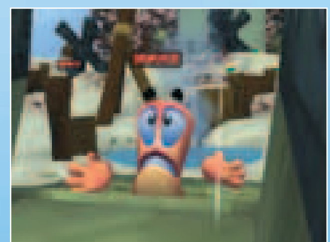




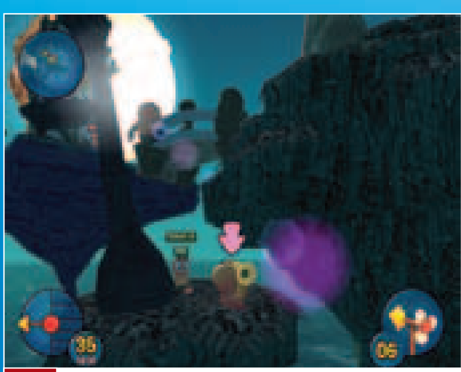
Team17 любят Worms так же, как их любим мы, поэтому они очень долго не могли решиться перевести сериал на трехмерные рельсы. Они просто боялись испортить нетленный геймплей, утратить дух обожаемых всеми червей. Малейшая ошибка стоила бы очень дорого, но, похоже, разработчикам хватает усердия, фантазии и мастерства не разочаровать нас. Все основные трюки и стратегии перекочевали в три измерения, никто не запрещает дружески приложиться битой по затылку с последующим омовением счастливчика в водах моря-океяна. Все по-прежнему. Между тем, три измерения открывают необъятные просторы для полета тактической мысли: готовитесь изучать новые ухищренные способы вредительства.
Строптивая камера и неотзывчивое управление могут загубить любую хорошую игру. Радующая глаз графика, увлекательный геймплей, интересные фичи – все может быть раздавлено под тяжестью этих двух глыб. Team17 чуть ли не клянутся, что не дадут камере и управлению испортить игроку удовольствие от Worms 3D. Мягкое передвижение и точное прицеливание помогут геймеру методичнее и безжалостнее изводить кольчатых противников, а камера (корректировку положения которой можно будет доверить либо компьютеру, либо себе любимому) в зависимости от ситуации выбирает наиболее живописный ракурс. Также при прицеливании камера переключается на вид от первого лица, а при использовании некоторых видов оружия (например, ковровой бомбежки) она взлетает ввысь, предоставляя панорамный обзор с высоты птичьего полета. По крайней мере, на бумаге все красиво, но в скором времени выйдет демо, так что мы сможем во всем убедиться воочию. Хромой на все строки кода AI тоже может изрядно подпортить впечатление от игры. В Worms 3D черви кремниевого оппонента будут вести себя по-человечьи, жутко тупить и нагло стрелять со снайперской точностью они не собираются. Что ж, очень хочется верить.
Оттачиваете глазомер, господа, ведь до встречи с червями осталось дождаться лишь четвертого квартала сего года. В список первостепенных покупок обязательно внесите противоударные клавиатуры и джойпады, им придется несладко. И забудьте, наконец, о вечеринках – эти увеселительные мероприятия превратятся в напряженные чемпионаты за титул сильнейшего с выходом Worms 3D. ■



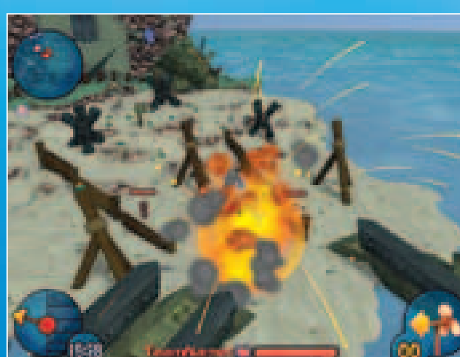




САМОБЫТНАЯ ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ WORMS НА ПРОТЯЖЕНИИ УЖЕ МНОГИХ ЛЕТ РАДУЕТ ГЕЙМЕРОВ ПО ВСЕМУ МИРУ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ.



Сдается мне, кому-то сейчас крупно не повезет! Бедняжку аж перекосило…



Не так давно о такой графике не могли мечтать даже шутеры.



Сражения друг против друга на «горячем стуле» будут радовать вас вновь и вновь!

ЧЕРВИ. ИСТОРИЯ ДЕСТРУКТИВНОГО ПУТИ

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

На пороге новой вехи сериала неплохо бы бросить взгляд назад, посмотреть, что мы оставляем позади, готовясь к новому нашествию червей. Сможем ли мы забыть пиксельных малюток, эти машины смерти об одном хвосте? Навряд ли… А пока до релиза Worms 3D остается несколько месяцев, предлагаем вам концентрированный заряд ностальгии.

WORMS

- **Год релиза:** 1995, 1996 (Saturn)
- **Платформа:** PC, PS one, Saturn, Amiga
- **Издатель:** Infogrames (PC), Ocean (PS one, Saturn, Amiga)

Прогремевший на весь мир первенец, визуальная и концептуальная свежесть которого очень многим пришлась по вкусу. Именно в первой части были заложены незыблемые краеугольные камни сериала: команды червей пытаются извести друг друга на полностью разрушаемом ландшафте не без помощи обширного арсенала (и как этакое богатство помещается им за пазуху – до сих пор непонятно!). Многие увидели преемственную связь между новоиспеченной Worms и старенькой Scorched Earth. Черви, знаете ли, тоже неплохо разбираются в больших пушках и траекториях полета.



WORMS: REINFORCEMENTS

- **Год релиза:** 1995
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Ocean

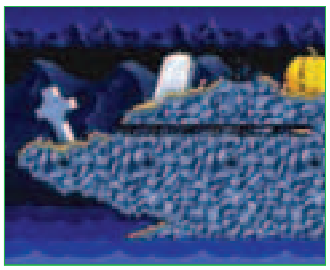
Славной привычкой клепать add-on'ы игростроители обзавелись давным-давно, но для Team17 первостепенной являлась не жажда срубить побольше зеленых президентов со ставшего вдруг популярным бренда, а желание внести нечто новое и интересное в игру. Worms: Reinforcements, помимо банального набора дополнительных карт, могли похвастаться рядом нововведений в геймплее (например, возможностью переключаться между червями), поддержкой мультиплеера, и, конечно же, редактором карт, позволяющим сваять поле боя самому или доверить это дело компьютерным мозгам (переоценить вклад редактора в развитие геймплея очень сложно). Также многих порадовали голосовые наборы для розовеньких: грубый голос Рэмбо как нельзя лучше подходит для создания харизматичного образа червя-боевика.



WORMS: DIRECTOR'S CUT

- **Год релиза:** 1997
- **Платформа:** Amiga
- **Издатель:** Ocean

Вспомнили-таки о владельцах Amiga! Геймплей в Worms: Director's Cut остался неизменным, добавилась только возможность вручную настраивать параметры боя. Друг управляется с базукой, как тертый в боях морской пехотинец? Убавьте силу повреждения базуки – и от этот изверг больше не рвет вас на британский флаг! Впрочем, в основном настройки использовались не для жульничества, а для внесения разнообразия в сражения. Впервые за пазухой у кольчатого бойца появляются такие убийственные агрегаты как вредная старушка, святая граната и… великий и ужасный ослик!



WORMS 2

- **Год релиза:** 1997
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Electronic Arts, MicroProse

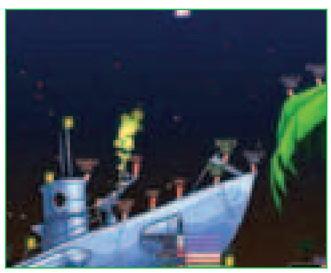
Апогей развития сериала. Для игры был создан новый движок, превративший угловатые скопления пикселей в комиксных червей. За визуальным буйством можно наблюдать часами: плавная анимация, мультяшные спецэффекты, миллионы не похожих друг на друга карт – пять минут назад ты пробивался сквозь железобетонные нагромождения, а теперь любуешься пляжно-карамельными фантасмагориями. И чтобы наиболее продуктивно зачищать все это великолепие вкупе с вражьими червями, Team17 не забыли побаловать нас новыми игрушками: бешенными коровками, минипганом (чур, я сегодня за Терминатора!), напалмом, летающими овечками, легендарными бананами. Безусловно, игра в Worms 2 – лучшее времяпрепровождение в компаниях численностью более одного человека. А разнообразнейшие калейдоскопы мини-игр с Марио и Ко в главных ролях – по сравнению с червями – всего лишь детская забава.



WORMS ARMAGEDDON

- **Год релиза:** 1999, 2000 (Game Boy Color, Nintendo 64)
- **Платформа:** PC, PS one, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color
- **Издатель:** MicroProse (PC), Ocean (PS one), Hasbro (Dreamcast), Infogrames (Game Boy Color, Nintendo 64)

Классика. Расширенная версия Worms 2 помимо новых карт и кампаний включает в себя возможность игры по Интернет. Надоел хот-сит ? Или, может, среди друзей вам нет равных? Тогда добро пожаловать на Wormnet, место встречи тысяч геймеров со всего мира. Уж поверьте, надолго задержаться в форуме в поисках достойного соперника никак не получится.

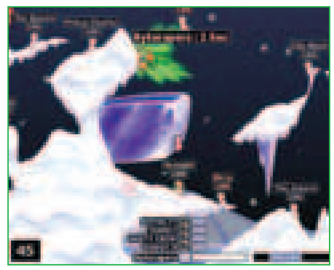




WORMS WORLD PARTY

- **Год релиза:** 2001
- **Платформа:** PC, PS one, Dreamcast
- **Издатель:** Ubi Soft (PS one), Titus (PC, Dreamcast)

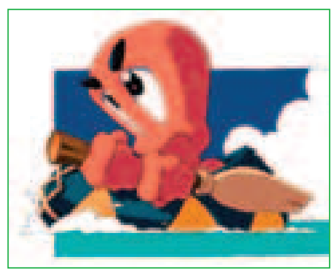
Add-on по схеме «больше-лучше»: новые карты, новые флаги, новые голосовые наборы, новые гимны. Есть местечко, где разойтись. Плюс появилась такая занимательная вещица, как Wormpot (улучшенный аналог которой присутствует и в Worms 3D, читайте врезку), позволяющая опробовать необычные режимы игры – всего было доступно порядка четырехсот комбинаций. Рекомендуем, вносит в бои свежую струю.



WORMS BLAST

- **Год релиза:** 2002
- **Платформа:** PC, PlayStation 2, GameCube
- **Издатель:** Ubi Soft

Не верьте громкому названию! Вас ожидает не взыровоопасный угар, а нудноватое истребление разноцветных шариков, прилепленных к небу,



наперегонки с червем противника. Хоть бы пострелять дали в свое удовольствие - так нет же, думать надо каждый раз, куда пальнуть, игра ведь логическая. Worms Blast похожа больше на эксперимент, чем на самостоятельную игру. Несмотря на то, что используется двухмерная перспектива, вся графика выполнена в мультяшном 3D. Team17 на пути к Worms 3D? ■

Настал час X


2SDRAM
2DDRAM
P4S533-MX
Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 651
VIDEO/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2SDRAM+2DDRAM/AGP 4X
Series
A7V8X-X
Athlon XP/Duron/Barton/Socket A
VIA KT400 /6 Ch Audio/LAN/USB2.0
3DDRAM/AGP 8X
P4BGL-MX
Intel Pentium4/FSB400
Intel 845GL/LAN/USB2.0
P4XP-X
Pentium4/FSB 533/400 MHz
Intel 845D/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X
P4S8X-X
Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 648
поддержка HyperTreading/6 Ch Audio
LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 8X
P4S533-X
Pentium4/FSB 533/400 MHz
SiS 645DX/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X
ASUS
www.asuscom.ru
EXactly What You Need

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Dreamcatcher (США)/Mindscape (Европа)
■ **РАЗРАБОТЧИК:** People Can Fly ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2003 года

http://www.painkillergame.com/

PAINKILLER: КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Painkiller до недавних пор был загадкой для прессы. Картинки выглядели слишком красиво, чтобы им доверять, а обещания разработчиков сделать разудалый скоростной боевик настолько банальны, что никто особо не принимал их всерьез. И вот, наконец, игра показалась общественности. К нам в руки попала рабочая версия, по которой можно составить довольно целостное представление о том, что нас ждет в итоге. А ждет нас, как ни странно, разудалый скоростной боевик, невероятно навороченный в техническом плане.

Наверное, каждый человек хотел бы, чтобы после смерти с ним случилось что-нибудь хорошее. По крайней мере, никто не хочет встречаться с краснокожими рогатыми личностями, вооруженными вилами и раскаленными сковородками. С определенной натяжкой к таким людям (не рогатым, а избегавшим встречи с ними) относится и герой Painkiller. Вот только после смерти на небеса его не пустили. Он, может, и рад бы, да шотган к земле тянет. Но парень оказался не робкого десятка. Он решил очистить загробный мир от нечисти и тем самым заслужить милость Божию. Способ весьма сомнительный, но умом и сообразительностью он и при жизни не отличался, так что не придирайтесь.

ЗАГРОБНЫЙ СТЕБ

Painkiller неизбежно будут сравнивать с Serious Sam. Наверное, с ним будут сравнивать любой FPS, где акцент делается на синглплеерное мясо. А Painkiller – это именно мясо и ничего кроме мяса. С первых же секунд на нас в сумасшедших количествах начинают переть враги – только успевай отстреливать. Разработчики решили особо не морочить себе голову вопросом, где размещать всю эту братию на уровнях, поэтому обычно монстры материализуются прямо у нас на глазах.

Поначалу может показаться, что Painkiller – это мрачный готический экшн. Но это лишь до того, как на нас выбегает первый толстый дядька в косой кожаной куртке, вооруженный шипованой битой и пытающийся с разбегу размазать нас по стене. Стоит немного отойти в сторону, и он едва не пробивает головой кирпичную кладку. Какой умненький! А уж до чего миленький! Меня лично в полный восторг привела «смерть» – монстр в мантии и с косой. У него нет ног, поэтому он летает над полом, но делает это так, как будто едет на роликах. Отдельного внимания заслуживает его пивное брюхо, выпирающее из-под балахона. Уж сколько раз в играх мы уничтожали приспеш-

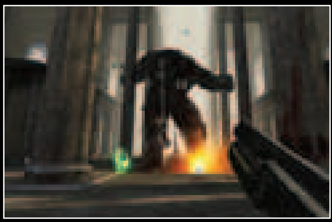
ТРЯПИЧНЫЕ МОНСТРЫ

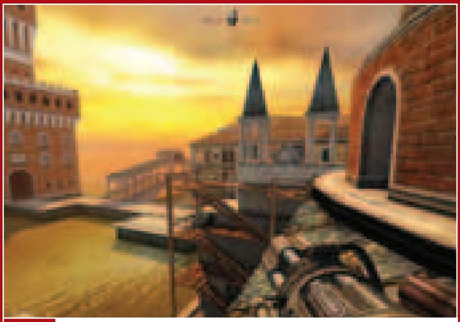
Для анимации монстров в игре используется технология под названием rag doll physics. Это означает, что когда мы убили монстра, его тело становится безвольным куском плоти, отданным на растерзание гравитации. Например, если смерть застала супостата на лестнице, его тело покатится вниз по ступенькам или перевалится через перила. Не обходится и без глюков. Иногда враги умирают, чуть ли не стоя на четвереньках, да так и остаются. Благо, у разработчиков есть еще время подчистить подобные баги.

БОЛЬШИЕ БОССЫ

ПЛОХОГО НЕЛЮДЯ ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

Разработчики Painkiller определенно страдают гигантоманией. И от этого игра становится только лучше. Помимо очень больших уровней, нас ожидают и очень большие боссы. Один из них взялся трясти колонны, поддерживающие свод храма, чтобы завалить меня булыжниками. Другой размахивал таким молотом, увидев который я устыдился своего крохотного шестиствольного пулемета. Правда, третий босс был не столь велик и вообще вел себя весьма пассивно, позволив расстрелять себя почти в упор. Видимо, это издержки рабочей версии.





Пейзажи и архитектурные изыски призваны привить геймеру высокие эстетические чувства.



Оппонетнов близко лучше не подпускать! Большое, как говорится, видится на расстоянии.



Против такого тесака даже с шотганом неуютно выходить! Но если повезет, у вас появится уникальная возможность отправить на тот свет саму смерть.

ДАЕШЬ ВАНДАЛИЗМ!

ДЕСТРУКТИВНЫЕ НАКЛОННОСТИ ПООЩРЯЮТСЯ

В Painkiller очень много всевозможных ящиков, сундуков, стеклянных витрин и даже гробов, которые нам полагается разносить в щепки. В них, как правило, хранятся боеприпасы и золотые монетки (назначение последних выясняется). И если ящики разваливаются на куски так, что не подкопаешься, то стекла бьются как-то странно и неестественно. Они покрываются мелкими-мелкими трещинами (как автомобильные), а затем постепенно рассыпаются на крупные осколки.









ников тьмы, что видать, все стройные и опрятные скелеты и зомби давно перевелись на том свете, и People Can Fly выставили против нас тех, что остались. В общем, стеб в готическом стиле – это нечто. Рекомендую.

ЗАГРОБНЫЙ ГЕНОЦИД

Играть в Painkiller весело. Враги не щадят живота своего и буквально лезут на рожон. Зачастую приходится в упор расстреливать несколько десятков монстров, стоя при этом буквально по колено в крови, потому что хлещет она во все стороны, заливая пол, стены и потолок. Через некоторое время трупы противников исчезают, и на их месте остаются сгустки энергии, пополняющие наше здоровье. Это серьезно сказывается на динамике игры. Вместо того чтобы убить всех в округе и идти дальше, приходится возвращаться к телам уже поверженных монстров и собирать урожай «аптечек». В рабочей версии других источников пополнения здоровья я не обнаружил.

Painkiller может похвастаться уровнями весьма внушительных размеров. Однако, попав в большой зал с кучей монстров, мы оказываемся запертыми в нем до тех пор, пока всех не перебьем. Перебили? Идем в следующий зал (ну, или на свежий воздух), нас снова запирают и история повторяется. Даже за полчаса игры такой подход несколько приедается. Можно понять стремление авторов заставить нас стрелять во все, что движется, пока оно не перестанет двигаться – но разве это повод таким некрасивым образом ограничивать нашу свободу?

ЗАГРОБНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Работа над движком игры уже закончена, с точки зрения графики игра предстала перед нами фактически в финальном варианте. Так вот, своим внешним видом Painkiller приводит в полный восторг. Уж и не припомню, когда в последний раз видел такие красивые текстуры. Росписи в кафедральном соборе – это нечто. Даже если на уровне явно преобладают серые и коричневые тона, цвета все равно кажутся яркими и насыщенными благодаря грамотной технологии освещения. Свет не просто разгоняет мрак, не просто создает красивые узорчатые тени – он делает интерьеры живыми, придавая всем материалам естественный вид. При этом он окрашивает текстуры в самые разные тона. Дневной солнечный свет, пробивающийся сквозь витраж, ложится на каменные стены совсем иначе, чем розоватые отблески заходящего солнца. Когда мы делаем выстрел, на долю секунды возникает вспышка. Длинная пулеметная очередь очень неплохо освещает темные помещения и помогает лучше разглядеть надвигающихся врагов.

Глядя на трехмерные модели монстров, невозможно не умиляться. Они зловещие и милые одновременно. И впечатляют они не столько количеством полигонов, сколько качеством и детальностью анимации. Однако пока все это великолепие требует чудовищно мощной машины для нормальной работы. Конечно, это лишь временные трудности, с которыми разработчики должны справиться ближе к дате релиза. Иначе будет крайне обидно, если весь экшн будет зарублен на корню беспощадными «тормозами».

Чего было совсем трудно ожидать от аркадного FPS, так это комплексной и достоверной физической модели. Но достаточно выстрелить в один из ящиков, стоящих друг на друге, чтобы убедиться, что они падают, повинуясь закону гравитации, а не скрипту. Пожалуй, лучшей демонстрацией этой технологии служит уровень, где гигант с молотом прохаживается по древним руинам, разрушая то, что от них осталось. Оказывается, реализм в умеренных дозах идет на пользу даже FPS.

Теперь мы знаем, что Painkiller стоит ждать. Можно даже с нетерпением. Не сказать, что игра поражает обилием новых идей, но впечатление добротного высокотехнологичного проекта она определенно производит. ■



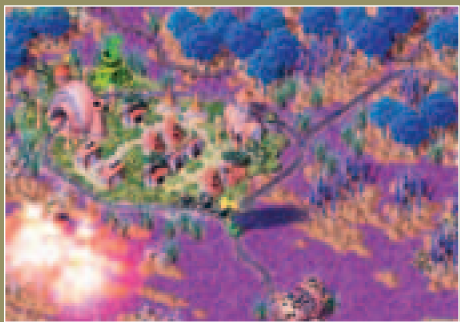
Загляни в лицо смерти!
Почувствуй холодное прикосновение ее косы!



Пулемет – верный боевой спутник
любого настоящего охотника!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Бука ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Громада ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003 года

http://www.buka.ru/game/Game_400.htm



Ландшафт смущает своей абсолютной плоскостью.



Не знаю, что это за дрянь на рельсах, но, чувствую, на таран ее не возьмешь.



Растительность поражает буйством красок и необычностью форм. Если все эти деревья еще и красиво анимированы, зрелище должно получиться просто сказочным.

ДОРОГА НА ХОН-КА-ДУ

ПАРОВОЗНЫЙ ДОЛГОСТРОЙ

Кому-то может показаться, что «Дорога на Хон-Ка-Ду» – всего лишь проходной нишевый проект. Это далеко не так. На страницах «Страны Игр» первое упоминание об игре встречается в №104, вышедшем аж в декабре 2001 года. То есть «Дорога на Хон-Ка-Ду» находится в разработке без малого два года. Это лучшее доказательство значимости проекта, как для «Громады», так и для «Буки». Будем надеяться, результат усилий будет стоить потраченного времени.



ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Буку» можно считать одним из самых рисковых российских издателей хотя бы за то, что в свое время у компании хватило смелости издать «Вангеров», ставших впоследствии легендой, но, увы, посмертно. «Психоделические фантазии», как оказалось, не самый популярный в России игровой жанр. И вот теперь история повторяется. «Бука» готовит к выходу новый совершенно безумный тайтл. Правда, на сей раз не от «КД-Лаб», а от «Громады».

В то время как признанные мастера эпатажа «КД-Лаб» ваяют «Периметр», умельцы из «Громады» уже который месяц работают над менее амбициозной, но ничуть не менее неординарной стратегией с простым и незамысловатым названием «Дорога на Хон-Ка-Ду».

Если, посмотрев на скриншоты и увидев там рельсы и поезда, вы подумали о Railroad Tycoon или, не дай Бог, о Train Simulator, сразу же о них забудьте. У этой игры нет, да и не может быть ничего общего с прочими проектами на «паровозную» тематику. Действие «Дороги на Хон-Ка-Ду» разворачивается на далекой планете, где всем заправляют паровые роботы. Случилось так, что они что-то друг с другом не поделили, и поезда вышли на тропу войны. Наша задача – добраться до Хон-Ка-Ду, уничтожив всех, кто встанет на пути. Что именно мы там найдем, никто не знает. Наверное, что-то психоделическое.

Главная особенность игры в том, что сражаются именно поезда, а не танки и не самолеты. Так уж случилось, что передвигаться они умеют только по рельсам. Руль для них – нечто из области полунаучной фантастики. Соответственно, нам придется самым тщательным образом выбирать маршрут движения, потому что свернуть с него уже не получится. К слову, рельсы можно как строить, так и разрушать. Самое существенное влияние на игровой процесс оказывают природные явления. Дождь, снег, извержения вулканов, метеоритные дожди – все это будет мешать продвижению к заветной цели.

Несмотря на всю неординарность графического оформления игры, смотрится «Дорога на Хон-Ка-Ду» просто замечательно. Все эти деревья, домики и поезда нарисованы с большой любовью, а потому даже на картинках ласкают глаз. Хотя высокотехнологичной игру, конечно, не назовешь. Остается лишь надеяться, что необычный внешний вид и весьма оригинальная концепция «Дороги на Хон-Ка-Ду» не сыграют с этим проектом столь же злую шутку, как с «Вангерами». ■

ПСИХОДЕИЧЕСКОЕ ПОРТФОЛИО

«ГРОМАДЕ» НЕ ПРИВЫКАТЬ ДЕЛАТЬ ИГРЫ В КИСЛОТНЫХ ТОНАХ

«Дорога на Хон-Ка-Ду» – не первый проект «Громады», отличающийся столь броским и необычным графическим оформлением. Несколько лет назад компания выпустила игру под названием… «Громада». По жанру это был простенький аркадный шутер, но визуально проект был вполне подстать готовящейся к выходу «паровозной» RTS. Те же кислотные краски, та же необычная фауна и причудливый ландшафт. Хотя «Дорога на Хон-Ка-Ду», конечно, будет намного красивее.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Eagle Dynamics ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

http://www.lo-mac.com

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

В то время как Microsoft сворачивает производство своих джойстиков для PC, считая что спрос на них слишком мал, количество хардкорных поклонников симуляторов (основных потребителей подобных девайсов) во всем мире не уменьшается. Да и рынок авиасимов, несмотря на свои кажущиеся небольшими размеры, живет и даже местами развивается. На нем действуют особые законы. Главный из них – на этот рынок очень сложно попасть.

Думаете, разработчики не рвутся создавать сверхреалистичные симуляторы из-за боязни, что затраты на проект не окупятся? Нет, с прибыльностью здесь все в порядке. Просто, чтобы сделать игру, которая бы пришлась по душе энтузиастам-хардкорщикам, нужно буквально вылезти из кожи вон, потому что требования и ожидания этой публики очень высоки. В последнее время складывается впечатление, что только российским разработчикам по силам создать что-то действительно выдающееся в этом жанре. Лишний раз мы в этом убедились, навестив ребят из Eagle Dynamics и взглянув на уже практически завершенную версию Lock On – проекта, которому суждена столь же громкая слава, как и шедевральному «Ил-2. Штурмовик».

ПАТРИОТЫ НЕБА

Eagle Dynamics известны в России и на Западе благодаря великолепной серии Flanker, а Lock On – это ее идейное продолжение. Окинув взором созданный их руками сериал, разработчики решили, что все в нем лепо, да вот НАТОвских самолетов надобно бы добавить. Создатели Lock On хотели сделать наземные бои такой же важной составляющей игрового процесса, как и воздушные. А как тут обойтись без легендарного штурмовика? К таковым с полной уверенностью можно отнести A-10A. Поломав голову еще немного, ребята вспомнили, что со времен Jane's F-15 этому самому F-15 не было посвящено ни одного по-настоящему качественного симулятора. Так что и этот знаменитый самолет тоже сможет оказаться в наших заботливых руках. Патриоты российского авиапрома тоже не будут обижены (и это еще мягко сказано). Для них в игру включены Су-25, Су-27, Су-33 и МиГ-29А.

...AND REALISM FOR ALL

Первым делом разработчики продемонстрировали нам гигантскую карту, на которой разворачиваются события игры. Летать нам предстоит над территорией Крыма, Кавказа и над водами Черного Моря. Создатели Lock On специально выбрали такую географию, чтобы ни у кого не возникало ассоциаций с имевшими место конфликтами. Главное в игре – не политическая подоплека событий (все миссии будут вымышленными), а сами воздушные бои. И когда дело доходит до полетов, остается лишь открывать рот в изумлении и восхищаться чудесами реализма. Lock On делают люди, невероятно увлеченные своей работой и весьма искушенные в вопросах авиации. Шутка ли, пять человек из Eagle Dynamics сами летают (всего над игрой в разные периоды работало

ВОЕННАЯ ТАЙНА VS ПРИСТИЖ

Разработчики Lock On обладают весьма солидной документацией на самолеты F-15C и A-10A. Причем предоставлена она была непосредственно фирмами-производителями. На Западе – это вопрос престижа. А вот на наши истребители столь подробной документации нет. У нас эта информация считается военной тайной. Приходится использовать иностранные и российские открытые источники. Обидно, что самолеты НАТО из-за этого воспроизведены с большей точностью, чем их российские аналоги. Будем надеяться, когда-нибудь представители отечественного ВПК изменят свой подход. PR, знаете ли, он даже в ВПК PR.

МЯГКОЙ ПОСАДКИ!

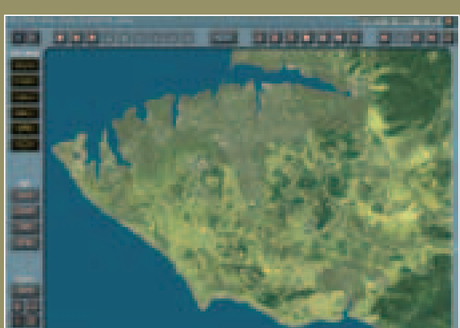
ПОСАДКА НА АВИАНОСЕЦ – ЗАДАЧА НЕ ИЗ ЛЕГКИХ

В Lock On представлено довольно много классов кораблей разных стран. В том числе будут и авианосцы – и мы сможем посадить самолет прямо на палубу. Хотя с первого раза такое удастся немногим, ведь для этого требуется филигранная точность. Но сама возможность радует до глубины души. Еще больше радует, что мы увидим авианесущий крейсер «Кузнецов».





Кабина пилота воспроизведена по высшему классу. Полная достоверность!



С высоты в несколько километров земля кажется такой родной, маленькой и беззащитной...



Чтобы насладиться этими красотами, компьютер потребуется нетривиальный. Сами понимаете – красота требует жертв!

LOCK ON ДРУЖИТ С «СУХИМ»?

ЕЩЕ ОДНА ВОЗМОЖНОСТЬ УВИДЕТЬ LOCK ON

Проекты типа Lock On обладают редкой привилегией появляться на совершенно непрофильных для игровой индустрии мероприятиях. Разработчики говорят, что, возможно, их детище будет демонстрироваться на ближайшем Московском авиакосмическом салоне в одном павильоне с «Сухим». При этом они ни в коем случае не претендуют на то, чтобы сравнивать игру с профессиональными тренажерами для летчиков (скромность – редкое для разработчиков качество), а просто хотят показать результат проделанной работы.

до 30 человек, не считая тестеров, среди которых немало профессиональных военных летчиков). В результате ощущение полета в игре передано настолько реалистично, насколько это вообще возможно. Скажете, банальность? Знаменитый летчик-космонавт генерал В.А. Ляхов, дважды герой Советского Союза, налетавший на истребителях тысячи часов, с трудом смог посадить виртуальный МиГ-29А на аэродром. Навыки управления истребителем с годами уходят, а здесь они нужны каждую секунду.

Мое личное общение с игрой началось с выполнения «бочек», мертвых петель, полетов на предельно малых высотах и прочих фигур высшего пилотажа. При этом я всего лишь хотел плавно зайти на цель и расстрелять несколько ползущих по дороге танков. Однако с непривычки очень непросто вот так вот взять и зайти на цель. Самолет начинает выписывать немыслимые пируэты, а танки как ехали по своим делам, так благополучно и уехали. Все были немало удивлены, что я вообще остался жив (я – больше всех). Это, конечно, не значит, что новичкам совсем уж нечего делать в Lock On. Просто сперва не помешает изучить руководство на нескольких сотнях страниц и провести несколько часов в воздухе, пытаясь обуздать крылатую машину, прежде чем отправляться на первое боевое задание. В двух словах модель поведения самолета можно описать так: полный реализм. А вот прочувствовать всю глубину этой фразы можно лишь на собственном опыте.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

В игре будет 6 кампаний, каждая из которых представляет собой полномасштабный вооруженный конфликт, где мы далеко не всегда играем ключевую роль. В начале миссии каждое подразделение получает определенную цель. Скажем, нашему штурмовику необходимо уничтожить колонну грузовиков, группе истребителей поручено разобраться с охраняющими ее вертолетами, а наземной технике – уничтожить обстреливающие нас зенитно-ракетные комплексы. Вокруг нас идет настоящая война: на земле и в воздухе. В таких условиях особое значение приобретает работа в группе. Нам частенько придется возглавлять эскадрилью и командовать сразу несколькими самолетами. Завидев цель, пилот спрашивает разрешения атаковать (и мы должны его дать, чтобы тот открыл огонь). Уничтожив неприятеля, летчик доложит об этом и попросит дальнейших указаний. Радио не смолкает ни на минуту, что, во-первых, помогает лучше оценивать обстановку, а во-вторых, придает и без того впечатляющему зрелищу еще больший реализм и достоверность.

На вопрос об искусственном интеллекте руководитель проекта Игорь Тишин, немного подумав, ответил: «Мы за интеллект!». Друзья, по-моему, этим все сказано... Но если вам все-таки хочется конкретики – пожалуйста. Все самолеты и наземная техника ведут себя в соответствии с поставленными задачами и с тем, что написано в уставах. Скажем, сделав заход на наземную цель, самолет обязательно выполняет противоракетный маневр, даже если явной угрозы нет. Но разработчики хотели сделать поведение AI похожим на поведение живого человека в настоящих боевых условиях. Поэтому каждый виртуальный солдат прежде всего ценит свою жизнь. Пилот подбитого истребителя, скорее всего, наплюет на поставленную задачу и постарается вернуться на аэродром или вовсе катапультируется. Кроме того, все бойцы отлично осведомлены о возможностях техники противника. Если летчик видит ЗРК, не способный стрелять выше, чем на 3 километра, он не станет переть на рожон, а просто обойдет его на большей высоте.

В Lock On будет включен мощнейший редактор миссий, с помощью которого при желании можно создавать сколь угодно сложные сценарии и кампании. Мы собственноручно можем расставить наземную и воздушную технику, проложить для нее маршруты движения и назначить боевые задачи. Мы также вольны выбирать погодные условия (дождь, гроза, мокрый снег, туман, облачность). Можем поменять раскраску любого из 60 представленных в Lock On самолетов и навесить на них любое оружие. Редактор позволяет практически все. Да, терпеливым фанатам эта игра не надоест еще многие годы.

3D НА СЛУЖБЕ РЕАЛИЗМА

Lock On уже можно назвать одним из двух самых красивых авиасимуляторов в мире – соперничать с ним может только «Ил-2», но в виду более солидного возраста по многим показателям он все же проигрывает. В Lock On нет двухмерного кокпита. Все приборы, кнопки и тумблеры выполнены в полном 3D. При этом детализация столь высока, что показания всех приборов отлично различимы под любым углом. У самолетов прорисована буквально каждая заклепка. Летать с видом от третьего лица очень неудобно, но хочется – иначе как же полюбоваться этими ревущими стальными красавцами.

Современный воздушный бой может идти как на огромных высотах, так и у самой земли, поэтому разработчики позаботились, чтобы эта самая земля завораживала своей красотой, откуда бы мы на нее ни смотрели. Трехмерные деревья, сверхдетализированные текстуры (которые практически не повторяются), огромное количество построек... Всего на карте игры расставлен миллион объектов. При этом видимость составляет порядка 80 километров.

Демиурги из Eagle Dynamics вовсю используют возможности последнего поколения видеокарт: красивейшие облака, туман любой степени прозрачности, технология self-shadowing, слепящее солнце и много-много шейдеров. Конечно, компьютер для запуска игры с максимальными настройками графики нужен совсем не детский, но разработчики работают на перспективу – их проект будет актуален по части технологий (и не только) даже через несколько лет.

После всего увиденного становится ясно, что Lock On просто обречен на успех. До выхода игры остается несколько месяцев, при этом в показанной нам версии не наблюдалось ни одного бага. Ни разу не услышали мы от разработчиков и фразы типа: «Это обязательно будет, но пока не работает». Так что совсем скоро ожидания любителей авиасимуляторов будут вознаграждены появлением нового российского шедевра. ■



Зачистка местности – дело ответственное, любое промедление может закончиться фатально.





Драйв просто непередаваемый! Еще бы и джойстик с поддержкой вибрации...

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCI
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pivotal Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 933 МГц, 128 Мбайт RAM, 32 Мбайт 3D-ускоритель ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

http://www.pivotalgames.com/

THE GREAT ESCAPE

РОКЕКОТ
pokekot@mail.ru

Всем уже давно ясно, что военно-исторический сеттинг – это не просто следствие изменчивой моды, а сложившееся направление, наподобие фэнтези и фантастики. Также прописной истиной является и то, что игры по кинолицензиям – не более чем сырые полуфабрикаты в упаковке раскрученного фильма (оставим на время исключения вроде The Lord of the Rings: The Two Towers), единственное назначение коих – выбить как можно больше денежек из кошельков падких на громкие названия геймеров.

The Great Escape, созданная Pivotal Games (на их счету весь сериал Conflict), использует одноименное («Великий побег», 1963 г.) произведение американского кинематографа, повествующее о побеге группы заключенных из немецкого концлагеря. Фильм хоть и старый, но культовый. Каков маркетинговый ход, а? Игра в точности следует сюжету фильма, так что есть возможность заочно познакомиться с классикой американского кино. Похоже, сочетание в картине как динамичных, так и наполненных саспенсом сцен подтолкнуло Pivotal Games к созданию весьма разностороннего геймплея: сейчас мы на цыпочках ползем позади патруля, затем ввязываемся в перестрелку с отрядом вооруженных до зубов солдат, потом нас ожидает бег без оглядки назад, а под конец мы прорываемся через блокаду, оседлав железного коня (ощутить себя Томми Верчетти сороковых можно будет только в последних двух миссиях, а до тех пор довольствуйтесь танками, джипами, грузовиками и иже с ними). Из фильма в игру перекочевали три персонажа: Верджил Хилтс, способный взламывать замки; Энди Макдональд, знающий немецкий; и Энтони Хендли, охочий до чужих карманов. Кроме внешности и уникальной способности, они практически ничем не отличаются. Из миссии в миссию наши подручные сменяют друг друга.

Графическое оформление игры среднее. Что на консолях выглядит более-менее сносным, то на компьютере кажется вчерашним днем. Созерцание мутных текстур, угловатых моделей и плохоньких спецэффектов доставляет мало удовольствия. Ладно, на слабую графику всегда можно закрыть глаза, если геймплей увлекателен. Но получать удовольствие от игры в полной мере мешают AI и управление. Я не прошу искусственный интеллект уровня групп зачистки из MGS2, но ребята в стальных касках могли бы себя вести и поадекватнее: порою бесит, когда слышишь ненавистное "Don't move!", хотя враг тебя даже и не видит. Где одна крайность, там и другая – может повезти: дефилируя под носом у часового, вы не заставите его и бровью повести. Управление под стать AI. Мало того что оно зачастую дерганное, так и еще перекрестье прицела закрывается моделью персонажа. Стрелять в таких условиях весьма затруднительно, только вид от первого лица и спасает, и то это далеко не панацея – двигаться, прицеливаясь «из глаз», практически невозможно.

Противоречивые чувства вызывает The Great Escape. С одной стороны –сильный концепт и разнообразный геймплей, с другой – дурная реализация некоторых моментов. Хочется верить, что Pivotal Games учтут свои ошибки, и их последующие игры станут эталонными. The Great Escape отнюдь не плоха, поначалу вы даже будете с упоением в нее играть, но вскоре она вам попросту надоест. Нервов и времени в наше время никому не хватает. ■

16:9

НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ



Фильм «Великий побег» вышел в Америке в 1963 году, главную роль в нем сыграл Стив Маккуин (Steve McQueen), известный актер середины прошлого века. В основе сюжета лежит реальная история побега семидесяти заключенных из немецкого концлагеря Stalag Luft III во время Второй Мировой. В первой половине фильма заключенные смешат зрителя тем, что обводят вокруг пальца своих тюремщиков, сохраняя в неизвестности прокладывание тоннеля на волю. Вторая половина картины представляет из себя чистый экшн. Сбежавшие пытаются выбраться из оккупированной Европы всеми возможными способами: они уходят на поездах, катерах и самолетах. Козни нацистов не смогли их остановить – классический хеппи-энд.



Ты чего это носопыркой на меня зыркаешь? Отвернись, я сказал!



Эй, дядя, посторонись! Чего встал на дороге?



Арийцы… Ха! Хлопушки испужались! Ну ничего, вот щас прибегут ваши товарищи, количеством побольше, тогда-то я и дерну чеку… Погибать – так с честью!


Вспомнить всё
Chaser

НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ И СТРАТЕГИЧЕСКУЮ НАТУРУ «ВРАЖДЕБНЫХ СИЛ»

ПРОКЛЯТИЕ ИЗИДЫ (CURSE: THE EYE OF ISIS)

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/horror ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа–Сервис 2000 ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Wanadoo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Asylum Entertainment ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 16 октября 2003

http://www.cursegame.com/

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Постоянно упражняющиеся в изобретении новых жанров разработчики окрестили «Проклятие Изиды» не совсем внятной комбинацией «action/horror». Мы уже успели привыкнуть, что если где-то живет horror, то тут же survival, вечное отсутствие патронов, борьба за жизнь и почти обязательный для жанра фонарик.

Главный герой «Проклятия» Дэриен Дэйн то и дело старается позировать как минимум с дробовиком, а то и с огнеметом. Удастся ли превратить бездумный отстрел оживших мумий во что-нибудь действительно страшное, говорить пока что рано, но с технической стороны дела все должно быть в порядке. Известно, что камера будет работать как в классических играх серии Resident Evil, «на атмосферу» – в каждой локации она занимает заранее определенное дизайнерами положение, . Появится и вид «почти от первого лица», созданный специально для удобства ведения стрельбы. Сюжет особенно не впечатляет: герои, Дэриен и Виктория (за которую, возможно, нам когда-нибудь тоже дадут сыграть), возвращают в разграбленную пирамиду похищенную оттуда статуэтку, обладающую свойством навлекать на своего владельца всякие смертельно опасные неприятности. Успех проекта, надо полагать, во многом будет зависеть именно от характера этих неприятностей. Можно ли сделать игру про мумий действительно страшной, не скатившись вместо хоррора в банальный экшн? Узнаем в октябре. ■



С виду наш Дэриен – сущий средневековый инквизитор.



Коридор точно как из нового Tomb Raider.



Тот самый вид «почти от первого лица». Извините, но модель персонажа при таком приближении просто ужасна.

ВРАЖДЕБНЫЕ СИЛЫ (NO NAME WAR)

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа–Сервис 2000 ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Octagon Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** AMC Creation ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 9 октября 2003 года

http://www.amc.ro/

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Жанр классических стратегий мертв. Можете сколько угодно не соглашаться – но покажите мне стратегию хотя бы без «элементов RPG»? Будущее, определенно, за проектами с необычной родословной, и «Враждебные силы» – в их авангарде. Разработчики обращают наше внимание на действительно серьезные подвижки в сторону ролевых игр – армией будет руководить полноценный герой, все юниты под его началом получают опыт, а вместе с ним – новые уникальные умения.

Ветераны, переходящие из миссии в миссию, по ходу игры пообщаются с двумя десятками NPC и выполнят более тридцати квестов. Совсем как в полноценной RPG. Но не стоит недооценивать и стратегическую натуру «Враждебных сил» – для нас заготовлено 80 юнитов и 70 зданий за три непохожие расы: Kton (грубо говоря, люди будущего), Qualdar (тоже люди, но более жестокие и беспринципные) и Khloona (технологически подкованные пришельцы). Действие происходит в далеком будущем, после того, как человечество покинуло Землю и расселилось по всей галактике. Авторы обещают сочинить увлекательный сюжет и пока что не раскрывают карты – известно лишь, что все три расы в один прекрасный день окажутся на заброшенной старушке-Земле. Дальнейшее будет зависеть от вас. ■



Судя по следам от гусениц, это чудо – один из юнитов.



Обратите внимание на замечательные тени.



Используемая людьми техника достаточно традиционна. Чего нельзя сказать о ярко раскрашенных танках Khloona (вверху).

ТАЛИСМАН (CHARM OF WAR)

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Antitank
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2003 года

http://www.buka.ru/game/Game_455.htm

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

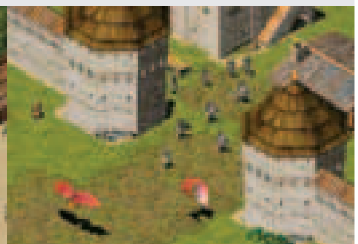
«Талисман» представляет собой довольно стандартную смесь action и RPG в древнеславянском сеттинге. В последнее время подобных проектов становится все больше, так что одними только лешими и русалками нас уже не удивишь.

Случилось так, что в один прекрасный день с лица земли исчез целый город – Кияж. Наш герой – один из немногих его жителей, которым удалось избежать трагедии. Он берется выяснить причины происшедшего и воротить взад свой родной дом. На просторах игрового мира бушуют междоусобные войны, невольным участником которых предстоит стать и нам.

Разработчики во всех деталях воссоздали облик древнеславянских деревянных построек, что придает «Талисману» немалый шарм. При этом, в отличие от многих подобных RPG, соблюдено правильное соотношение между размерами людей и зданий. Очевидно, разработчики делают ставку на реализм – по крайней мере в том, что касается визуальной части. Также нам обещают реалистичную физику взаимодействия различных объектов. Не совсем понятно, зачем это нужно, но, будем надеяться, что законы Ньютона не повредят сказочному миру «Талисмана». В остальном все как у всех. Большой игровой мир, много путешествий, еще больше сражений. Получается довольно симпатичный обрусевший Diablo, не блещущий оригинальностью, но все же имеющий собственное лицо. Почитателям «Князя», по идее, должно понравится. ■



Леса в «Талисмане» – это настоящие непроходимые чащи.



Крепостные стены и башни впечатляют своими размерами.



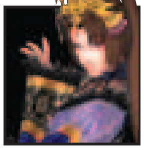
По-моему, человечки несколько мелковаты. Не промахнуться бы мимо них курсором.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ: KOEI ■ РАЗРАБОТЧИК: Omega Force
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.koei.com

ВЕРДИКТ

ЗНАТНАЯ ШТУКА!



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

В DW4 приятно играть. Крепкий, чуточку улучшенный геймплей делает игру одной из лучших представительниц жанра.

МИНУСЫ

Недостатки традиционны: устаревающий движок и тот факт, что сотрудники KOEI привлекают для озвучки своих друзей.

Лучшая игра серии. Тем не менее, все наглядне проявляется необходимость серьезного технологического апгрейда.



Одним махом семерых убиваем!

DYNASTY WARRIORS 4

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Журналистские оды серии Dynasty Warriors вполне обоснованы – разные компании с переменным успехом пытались возрождать на современных консолях овеянный славой жанр beat'em up, но только KOEI удалось не просто создать играбельный трехмерный аналог Final Fight или Double Dragon – но еще и развить классические идеи до нынешнего их великолепного воплощения.
Dynasty Warriors 2 – дебютный (и сразу же удачный!) эксперимент на этой ниве – показал, что бешеный экшн, оказывается, можно не испортить здоровой толикой стратегических элементов. Вопреки мнениям скептиков, игроки прекрасно себя чувствовали, врубаясь на коне с шашкой наголо во вражеский строй, попутно неотрывно следя за картой местности и внимательно выбирая цели. DW4 – третий сиквел всего за два с половиной года, продолжение с рядом мелких исправлений, идеальная демонстрация отношения авторов «если не сломано, то и чинить нечего», эдакая мелкая корректировка отличной игры. Кто-то из геймеров наверняка ждал серьезных изменений геймплея и улучшения графики, однако у разработчиков на этот счет другие планы – когда-нибудь все будет, а пока Omega Force выпускает одну за другой явно востребованные рынком игры, пусть мало отличающиеся друг от друга, зато приносящие куда больше удовольствия, чем великое множество оригинальных проектов, ежемесячно выкладываемых на магазинные полки.

ГЛОБАЛЬНОЕ ПОУМНЕНИЕ

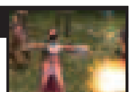
По сравнению с рецензируемой на соседних страницах Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends, некоторые изменения претерпел сам процесс боя: у героев появился новый класс приемов (атаки в прыжке, удары с накоплением силы и вводящие в нокдаун) – не столько важных стратегически, сколько приятно разнообразящих драку. Если проводить эти приемы против вражеских командиров, вырастает мощь выбранного оружия – ее также можно усиливать, экипируя волшебные амулеты, открывающие доступ к полутора десяткам магических атак. Появились несколько защитных маневров, но, положа руку на сердце, признаем: оборона в



НАЗОВЕМ ЕГО ВАСЕЙ!

ИНОСТРАННЫЙ ЛЕГИОН

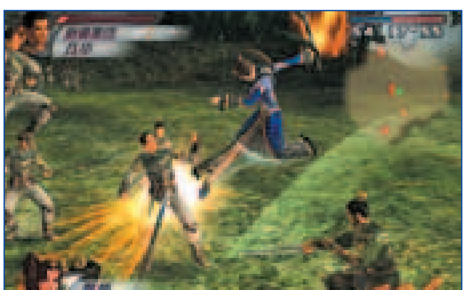
Как и в недавней Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends, играющему позволено редактировать имена и внешний вид своих телохранителей, а также штурмовать основную кампанию и многопользовательские миссии собственным оригинальным персонажем. Ценная возможность внести интернациональный колорит в средневековую китайскую действительность. «В бой вступает хунвэйбин Пупкин».

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
The Lord of the Rings: The Two Towers 	Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends 

ОСТАЛЬНЫЕ BEAT'EM UP ДЛЯ PS2, ВРОДЕ STATE OF EMERGENCY, ПРОСТО НЕ КОТИРУЮТСЯ.



Тут должна была быть подпись о сильных духом воинах. Но мы подумали, что это так пафосно…



А тут должна была быть подпись про грациозность молодой лани. Только мы решили, что это пошло.



Dynasty Warriors никогда не была особо проработанной и нужной составляющей – исход сражения здесь решается исключительно силой натиска атакующих. Возрос интеллект компьютерных бойцов: даже обычные солдаты могут время от времени парировать ваш спецприем и проводить собственную серию ударов, что уж говорить об офицерах, представляющих куда более сильную угрозу, чем в той же DW3:XL. Пожалуй, единственное боевое нововведение, которое нам не пришлось по вкусу – поединки один на один с военачальниками противника. Такие дуэли ощутимо прерывают ритм игры: только что вы носились смерчем, сея панику в рядах противника – и вдруг переноситесь на огороженный пятачок для разборок с одним-единственным врагом. Разумеется, поединок с «боссом» служит логичной развязкой любой битвы, но вот адреналиновым драйвом – который и притягивает геймеров к сериалу DW – эти драки не пахнут.

ОТРАДА СИНОЛОГА

Древо кампаний переработано таким образом, чтобы позволить играющему управлять несколькими персонажами в процессе прохождения игры – а не одним военачальником, как раньше. Существует мнение, что это пагубно отражается на сюжете, еще больше запутывая и без того сложную историю, расцвеченную экзотическими именами и географическими названиями; мы же искренне сомневаемся, что в России и даже на Западе найдется больше десятка геймеров, играющих в DW ради сюжета – тут, безусловно, делает свое черное дело отвратительная озвучка и отсутствие у аудитории должного интереса к средневековым междоусобицам разрозненных китайских провинций. Бесконечная череда героев и полководцев не находит отклика в сердцах западных геймеров – в том время как в Японии тематика игры очень популярна.

ЗА ЧТО?

Справедливое удивление может вызвать упорное нежелание разработчиков менять движок: несмотря на мелкую модернизацию, DW4 по-прежнему использует технологическую базу PS2-игры первого поколения, и внешний вид проекта является редким образчиком того, как удачно можно пожертвовать детализацией в пользу скорости. DW4 удерживает несколько десятков врагов на одном эк-



ПОЛОЖА РУКУ НА СЕРДЦЕ, ПРИЗНАЕМ: В DYNASTY WARRIORS НИКОГДА НЕ БЫЛА ОСОБО ПРОРАБОТАННОЙ И НУЖНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ – ИСХОД СРАЖЕНИЯ ЗДЕСЬ РЕШАЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО СИЛОЙ НАТИСКА АТАКУЮЩИХ.



Здесь должна была подпись об упоении битвой, музыке войны, поэзии сражения и цене мужской дружбы… Но мы подумали – что за черт, это же так выспренно!

http://www.koei.com

ДОВЕСОЧЕК

Режим Challenge обогатился четырьмя свежими мини-играми: матчем на выживание Endurance; ограниченной по времени разборкой с сотней противников Time Attack; потасовкой на мосту Bridge Melee; и Demolition – соревнованием по уничтожению как можно большего числа препятствий. Вряд ли кто-то задержится в этих режимах дольше, чем на пару часов, зато эта пара часов пролетит как пять минут!







ОСАДА ПО ВСЕМ ЗАКОНАМ

«ГРЕЧЕСКИЙ ОГОНЬ» В КИТАЕ

Одно из сравнительно малозаметных (но усиленно рекламируемых) нововведений – появление на поле боя осадной техники.Почти каждый штурм крепости теперь не обходится без катапульт, баллист, таранов, стенобитных орудий, приставных лестниц и огнеметных машин. Из всего перечисленного, правда, лишь средневековый «танк» с «огнеметом» может сравниться по крутости с отрядами боевых слонов, которые мы впервые увидели в DW3.



ране и при этом не особо тормозит даже в многопользовательских миссиях со split-screen – чего же боле?

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

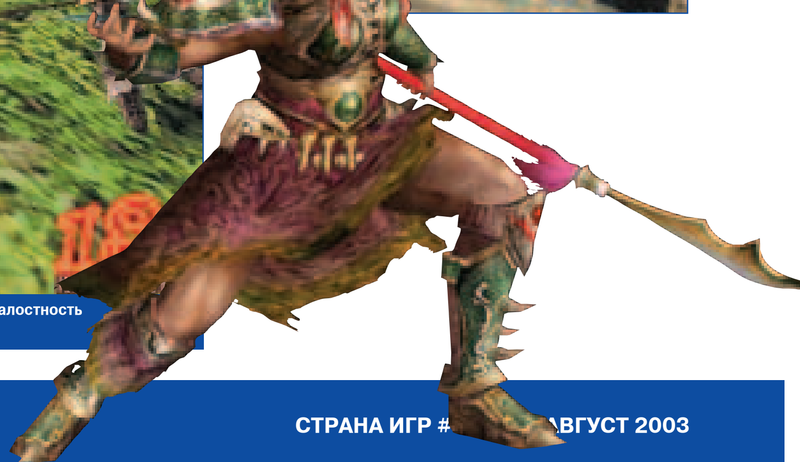
Их требуют наши сердца, да и глаза потешить свеженькой картинкой было бы неплохо. Перемены наверняка не заставят себя ждать в обозримом будущем. Ведь по сути, Dynasty Warriors 4 – это такой Super Street Fighter II современности. Вмеру успешная игра, после которой необходимо кардинально менять подход к сериалу, или хотя бы полностью переделывать облик следующего сиквела. Настроения игроков нужно учитывать очень тонко – и наверняка в KOEI понимают, что сейчас близок переломный момент: геймеры достаточно охотно приобретут четвертую часть, а вот над покупкой еще одной игры на том же самом движке с косметическими правками и перетасованным списком военачальников уже крепко призадумаются. Сериал Dynasty Warriors демонстрирует завидное долголетие при минимальных нововведениях, а его фэны отличаются удивительной лояльностью – но вечно такая ситуация длиться не может. Нам было бы приятно видеть DW4 последней частью старой генерации – с распростертыми руками ждем DW5 с полностью переработанным движком и абсолютно новой графикой. Геймплейную основу переделывать все равно нет смысла: как известно, лучшее – враг хорошего, а утверждать, что нынешний игровой процесс Dynasty Warriors просто хорош – значит поскупиться на комплименты авторам из Omega Force. Сделать-то всего ничего осталось: чтобы грани объектов «зубчиками» не шли, земля не подергивалась, камера поживее над полем летала... ну и CG-ролики, ясное дело, подтянуть хотя бы до уровня Namco или Capcom. И будет нам всем тогда великая благодать, драгоценнейшие! ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



А вот здесь, не поверите, планировалась подпись про жар страсти, жажду крови и безжалостность сечи – но пришел главред и запретил культивировать в детях насилие и агрессию.





■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** KOEI ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Omega Force
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.koei.com

DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS

ЦЯО-ЦЯО СНОВА В СТРОЮ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Издавна коньком KOEI были стратегические варгеймы из серии Romance of Three Kingdoms, освещавшие соответствующий период истории Китая. В 2000 году компания выдала сильнейшую комбо-связку, направленную на широкие геймерские массы: Kessen и Dynasty Warriors 2 объединили сильную по тем временам графику и ураганный геймплей с краеугольными камнями исторических варгеймов.

Идея преломить летопись Поднебесной в зеркале beat'em up окалась настолько популярной, что всего два года спустя нам почти одновременно предлагают add-on к Dinasty Warriors 3 и Dynasty Warriors 4. Не смущайтесь идиотским словечком Xtreme (в последнее время оно отчаянно лепится сплошь на пустоголовые халтурные проекты) в названии дополнения к третьей части: диск набит ценными бонусами, открывающимися как автономно, так и в связке с игрой-оригиналом (для чего надо сначала загрузить DW3:XL, потом сменить ее диск DW3). Основное нововведение – семь оригинальных сценариев Musou с секретными героями из DW3 в главных ролях; также появилась возможность вдоволь поколдовать над отрядом из восьмерых телохранителей – подобрать их состав, присвоить имена и спецприемы. Предусмотрены три новых challenge-режима: Speed Demon позволит вам испытать свою выносливость и прорваться сквозь несметне полчища врагов, в Balancing Act придется скидывать оппонентов с маленькой платформы, а режим Combo Mania построен, как наверняка следует из названия, вокруг многоударных связок. Победители получают пароли, которые можно ввести на веб-сайте KOEI для попадания в сводный геймерский рейтинг – хотя на месте компании мы бы, например, награждали победителей ценными призами... Косметических правок в DW3:XL тоже хватает: сверхнизкий и сверхвысокий уровни сложности; свежие виды оружия почти для каждого из 41 персонажей; предметы, поднимающие характеристики телохранителей или даже животного – коня или слона – на котором вы врываетесь в схватку. Так как речь идет о add-on'е, сложно было бы ожидать серьезного скачка в графике: движок используется тот же, что в DW3 – никуда не делись «зубцы», замедления, «плывущая» почва и появляющиеся из ниоткуда перед носом героя объекты. Необходимое зло, с которым неожиданно легко смириться благодаря классному геймплею. Если итожить, то DW3:XL создана специально для фэнов серии – или же для тех, кто просто не может найти в магазинах оригинальную DW3 задешево. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ГОРЯЧИЙ ПРЕДОК

ИСТОКИ СЕРИИ – В ДРУГОМ ЖАНРЕ!

Несмотря на нынешнюю плотную ориентацию в сторону beat'em up, серия началась с самого настроящего трехмерного файтинга. Dynasty Warriors (Sangoku Musou в Японии) вышла на PS one в 1997 году. Как и в Soul Blade, поединки здесь шли с активным применением холодного оружия, а богатая сюжетная линия, как это заведено у KOEI, основывалась на китайских исторических реалиях.



ВЕРДИКТ

ХОРОШИЙ ADD-ON



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Игра позволяет одним взмахом секиры поднять в воздух целый фонтан из кувыркающихся противников – за это и ценим.

МИНУСЫ

Трехмерный движок начинает устаревать; английский дубляж настолько чудовищен, что хоть уши затыкай; DW4 уже в продаже.

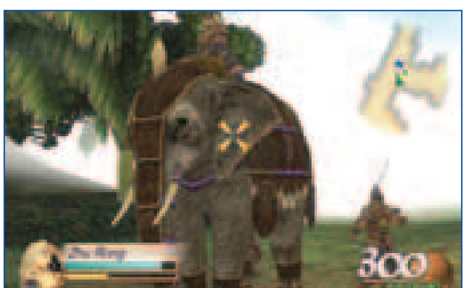
Конечно, перед нами не более чем удачное дополнение хорошой игры – но и не менее. Пара десятков часов удовольствия.

ХУЖЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Dynasty Warriors 4		Dynasty Warriors 2	

ДОСТОЙНОЕ ПОПОЛНЕНИЕ ЛИНЕЙКИ КАЧЕСТВЕННЫХ BEAT'EM UP'ОВ ДЛЯ PS2.



Из справочника вы узнаете подробности жизни десятков исторических личностей. Если надо.



Из этих четырехполигонных бивней при желании можно получить 3085 элегантных мунштуков.



В Китае все большое. 250 павших от вашего вострого кладенца – не такая уж и невидаль: идут масштабные побоища с масштабными последствиями. Война династий – это вам не покекот наплакал.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Gotham Games (США)/Empire Interactive (Европа) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Mind's Eye ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.starsky-and-hutch.com/



Такие трюки приводят зрителей в полный восторг и здорово поднимают рейтинг.



Даже такие прыжки не заскриптованы – просто камера вовремя выбирает удачный ракурс.



Стреляем мы практически всегда из револьвера. Патроны в нем бесконечные, но убойная сила никакая. Лишь изредка удается найти что-нибудь помощнее, типа дробовика.

STARSKY & HUTCH: ПОЛИЦЕЙСКАЯ ЛЕГЕНДА (STARSKY & HUTCH)

ЧИП И ДЕЙЛ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Семидесятые – это круто! Временами это даже модно. Если когда-нибудь на улицах снова начнут ходить люди с прическами, вдвое превышающими по объему размер головы, человечество вообще вернется в золотой век. В игровой индустрии ретро тоже в моде, особенно сейчас, когда весь мир сходит с ума по Vice City. Поэтому полицейский боевик, переносящий нас на 30 лет в прошлое, сейчас весьма и весьма актуален. Непонятно лишь одно: зачем делать его по лицензии?

Вам о чем-нибудь говорит название Strasky & Hutch? Это такой полицейский телесериал. Очень популярный в США в 70-х. Ну ладно, нам это название ни о чем не говорит – оно ведь и большинству американских геймеров ничего не скажет, потому что большая их часть в те годы еще даже на свет не появилась.

ЕЗДИТЬ И СТРЕЛЯТЬ

Концепция Starsky & Hutch на первый взгляд производит весьма странное впечатление. Представьте себе смесь Driver, Vice City, Crazy Taxi и Wreckless. Представили? Теперь выбросите сюжет и какую-либо осмысленность происходящего. Выбросили? Учтите также, что мы сражаемся не за мир во всем мире, и даже не за порядок на улицах американских городов, а за телевизионный рейтинг. Гремучая смесь? Не то слово!

Все, что от нас требуется в Starsky & Hutch – это ездить и стрелять. Вы даже не представляете, насколько полно эти два слова описывают происходящее на экране. Больше мы ничего делать не можем, да и не требуется это вовсе. Абсолютно всего в игре можно добиться с помощью пистолета. Загорелся красный свет на перекрестке? Стреляем в светофор, и (внимание!) он переключается на зеленый. Опустился шлагбаум на железнодорожном переезде? Стреляем в шлагбаум, и он поднимается. Я уж не говорю о таких мелочах, как тюнинг автомобиля. Power up'ы развешаны в воздухе в таком количестве, что поставить себе новые шины, увеличить мощность двигателя, установить мигалку на крышу не составляет ни малейшего труда. Как вы правильно догадались, для этого все лишь достаточно выстрелить в соответствующий значок. Зато все это позволяет забыть о педали тормоза и всегда ехать напролом, что бы ни случилось.

ТЕЛЕКОП

Каждая миссия начинается с брифинга. Длится он секунд 10. За это время герои успевают обменяться несколькими глупыми шутками и сказать что-то в духе «Следуй за той машиной».

CRAZY TAXI: НОВОЕ ПРОЧТЕНИЕ

ЗНАКОМЫЕ МОТИВЫ

Некоторые миссии в Starsky & Hutch до боли напоминают незабвенную Crazy Taxi. Суть их очень проста: надо за определенное время доехать от одного чекпоинта до другого, а оттуда до следующего и т.д. При всей незамысловатости идеи подобные гонки здорово поднимают настроение, позволяют просто прокатиться по городу в свое удовольствие и заодно отдохнуть от бесконечной стрельбы.

ВЕРДИКТ

НА ПАРУ ВЕЧЕРОВ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

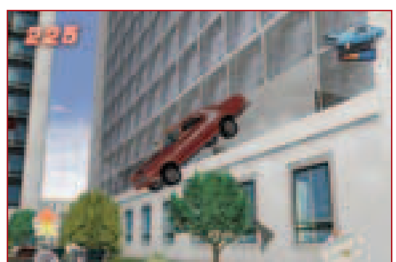
ПЛЮСЫ

Зрелищные погони, головокружительные трюки, впечатляющая динамика действия, красивые пейзажи и автомобили.

МИНУСЫ

Однообразные миссии, отсутствие даже намеков на сюжет, необходимость проходить каждое задание по многу раз.

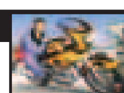
Игра зрелищна и очень динамична, но не затягивает. Надоедает быстрее, чем положено добротному проекту.



Земля, земля, иду на сближение!

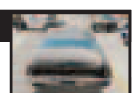
ХУЖЕ, ЧЕМ

Grand Theft Auto: Vice City



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Driver



ЕСЛИ БЫ МИССИИ НЕ БЫЛИ ТАКИМИ ОДНООБРАЗНЫМИ, ИГРА НЕМНОГИМ БЫ УСТУПАЛА DRIVER.

ГОНОЧНЫЕ БОНУСЫ

БОНУСНЫЕ МИССИИ МАЛО ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ «СЮЖЕТНЫХ»

В Starsky & Hutch довольно много секретов, что в теории должно повышать replayability. Самая полезная часть бонусов – дополнительные миссии. Правда, их всего три штуки: гоночная, огнестрельная и трюковая. Однако сводятся они все равно к гонкам со стрельбой. Так что воспринимаются эти задания скорее не как награда за труды, а как дополнительные сюжетные миссии.

Соответственно, никаким сюжетом здесь и не пахнет. Выполнил задание? Молодец, получи следующее. Не выполнил – пытайся снова и снова, пока не надоест (а иногда действительно надоедает). Суть миссии обычно сводится к тому, что нам надо либо преследовать подозреваемого и расстреливать его машину, пока та не взорвется, либо сопровождать чей-нибудь автомобиль и уничтожать всех, кто будет на него покушаться. Разработчики постарались, чтобы погони были не только зрелищными, но и максимально продолжительными. Чтобы взорвать машину, требуется засадить в нее несколько сотен револьверных пуль! Пока мы это проделываем, преступник успевает объехать полгорода. Гоняться за ним просто так нельзя, от этого снижается рейтинг (дойдет до нуля – будьте любезны начать все заново). Нужно обязательно делать лихие развороты, разбивать витрины, прыгать с трамплинов, взрывать бензоколонки и так далее. А вот врезаться в машины рядовых чайников нельзя, этого зрители не любят. Вообще, идея с рейтингом очень неплоха. Это заставляет искать приключений на свою голову, и погони становятся по-киношному зрелищными. Притом, что заскриптованных событий не так уж и много.

И все же этот рейтинг начинает здорово доставать. Особенно в миссиях сопровождения. По-хорошему, преследующий нашего подопечного автомобиль надо расстрелять как можно раньше – однако миссия на этом не заканчивается. Нам все равно необходимо доехать до места назначения. А за счет чего поднимать рейтинг? Спокойная езда по улицам города публике почему-то не нравится. Приходится специально выискивать трамплины, выделывать безумные трюки и стараться при этом не зашибить того, кого мы должны охранять. И, несмотря на все усилия, в большинстве случаев этот чертов рейтинг все равно опускается до нуля. Еще одна проблема, возникающая на подобных заданиях, связана с автоприцеливанием. Мы не выбираем, куда стрелять – прицел автоматически наводится на ближайший объект по ходу движения. Когда преступники начинают таранить эскортируемую нами машину, не попасть в нее практически невозможно, потому что прицел постоянно перескакивает с одного автомобиля на другой. Три выстрела в своего, и мы начинаем задание заново.

Основная беда Starsky & Hutch в том, что игра слишком однообразна. Простота и доступность концепции – это хорошо. Но когда из-за этого миссии ничем друг от друга не отличаются, начинаешь задумываться о бренности бытия. Еще больше огорчает то, что большая часть заданий реально пройти лишь с пятой, а то и с десятой попытки. Надоедает. Отчасти потому, что маршрут у всех автомобилей проложен заранее, так что ездить приходится каждый раз по одним и тем же местам.

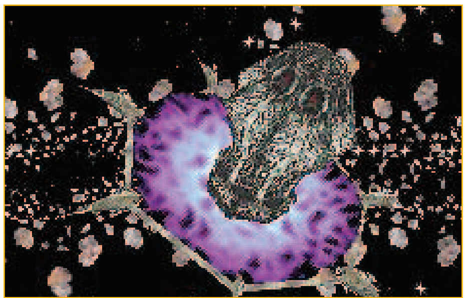
ФАНК В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Стилистически игра выдержана просто безупречно. Безумные прически, запоминающийся, хотя и ненавязчивый, саундтрек, огромные хромированные автомобили. Полигонов на них можно было потратить и побольше, но вот блики диво как хороши. Город приятно удивляет своими размерами, а также количеством и разнообразием построек. Тут нам и даунтаун с небоскребами, и спальные районы с симпатичными одноэтажными домиками, и индустриальные зоны, и порт, и даже свалка. И всем бы был этот город хорош, если б не центральные улицы, больше похожие на широкие коридоры. Переулки и вообще какие-либо просветы между домами встречаются здесь крайне редко.

Огорчили спецэффекты. Взрывы плоские, дыма почти не видно, следы от колес выглядят слишком неестественно. Крушить витрины, сбивать почтовые ящики, ломать заборы можно, но в весьма ограниченных количествах. И опять-таки эстетического удовольствия это особо не доставляет. Wreckless по этой части остается недосягаемой. Strasky & Hutch хороша, если проводить за ней не больше часа в день. Надоесть она за такое время не сможет, а суточную порцию адреналина получить успеете. Всерьез браться за ее прохождение не рекомендую. 18 миссий при желании можно осилить за пару дней, попортив себе при этом немало нервов. ■

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ: DSI Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Raylight Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.dsigames.com/



Выход из гиперпространства куда зрелищнее, чем на SNES.



Многие взрывы сопровождаются странной циркулярной волной.



Время от времени на экране будут фигурировать исполинские крейсера, подозрительно смахивающие на Star Destroyer'ы из «Звездных войн». Думаете, по ошибке сюда залетели?

WING COMMANDER PROPHECY

КАРМАННЫЕ КИЛРАТИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

После того, как молодая итальянская команда Raylight показала демо с космическим боем на GBA, стало ясно, что карманная система от Nintendo станет домом для самых разных жанров. Со временем коротенькое демо обзавелось приличной лицензией, прибавило в весе и превратилось в официальную портативную версию последней на данный момент части Wing Commander, изначально вышедшей на PC в 1997 году. Получился далеко не худший космический шутер. Не слишком продвинутый графически и, к сожалению, непростительным образом лишенный нескольких важных черт, но очень даже играбельный, с достаточно быстрым движком, почти пятью десятками миссий и без серьезных багов. Сравнивать этот вариант Prophecy с PC-оригиналом совершенно некорректно – это явно разные игры, GBA-версия слишком упрощена. Хуже всего то, что легендарные схватки истребителей в вакууме заметно потеряли в качестве и насыщенности из-за примитивности управления. Даже несмотря на решение разработчиков присвоить ряд функций различным комбинациям кнопок, их все равно недостаточно для полноценного контроля – к примеру, пилот не в состоянии переключаться между несколькими целями. Такие проблемы решаются рядом способов (один из вариантов – «втиснуть» в 4 кнопки и крестовину еще большее число функций, учитывая хотя бы удвоенное нажатие), но авторы прибегать к ним не стали.

ПРИВЫКНУТЬ МОЖНО КО ВСЕМУ

Совсем уж нечестно то, что игра с настолько неоднозначным и трудным в освоении управлением лишена какого-либо подобия тренировочной миссии – в дремучем Wing Commander на SNES, и то был аналогичный режим, вполненный в виде стоящего в кают-компании тренажера. Примирившись с такими, гм, нюансами, натыкаемся еще и на трудноперевариваемый сюжет: если на PC это были видеоролики с участием актеров, тот тут остались только портреты действующих лиц с нескончаемыми экранами, забитыми их репликами – разобраться в происходящем стало куда сложнее. В конечном итоге хороши в игре только те элементы, что радовали когда-то в демке – маневренность кораблей, их скорость и немалая огневая мощь. Даже с урезанным управлением этого достаточно, чтобы устроить неплохие межзвездные баталии, особенно принимая во внимание отлично работающий мультиплеер на четыре персоны. Если свыкнитесь с вышеописанными недостатками – получите от игры удовольствие, потому как геймплей они все-таки портят несильно. ■

ОН ЕМУ И ГОВОРИТ...

КТО С КЕМ И ЗА ЧТО ВОЮЕТ?



Отчего так сложно следить за развитием сюжета? Смотрите сами: в сценариях любой диалог обычно снабжен объясняющими действие героев фразами вроде «встает и распахивает ногой дверь ангара» или «с этими словами он двенадцать раз стреляет в обидчика, но промахивается». Только в игре-то этих фраз нету! И получается, что мы смотрим на говорящие головы, читаем их реплики и по косвенным признакам пытаемся угадать, что же все-таки происходит.

ВЕРДИКТ

БЫВАЕТ МНОГО ХУЖЕ



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

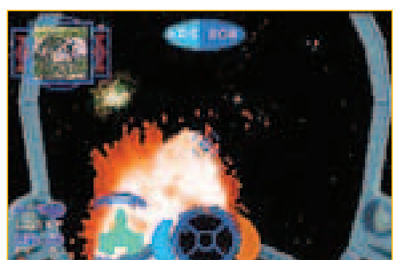
+ ПЛЮСЫ

Хорошая для GBA 3D-графика, высокая скорость и достойный геймплей, особенно приятный в варианте для 4-х игроков.

– МИНУСЫ

Неудачная модель управления, отсутствие тренировочного режима, скучная подача сюжета и жуткая «восьмибитная» музыка.

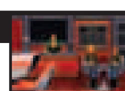
Попытка рассматривать игру как порт PC-версии ни к чему хорошему не приведет. Просто нормальный карманный шутер.



Противник сбит, но его портрет еще на экране.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Wing Commander (Super NES)



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

F-14 Tomcat (GBA)



НА GAME BOY ADVANCE НЕ ТАК МНОГО ЛЕТНЫХ ШУТЕРОВ, ОТСЮДА И СРАВНЕНИЕ СО SNES.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа–Сервис 2000 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Wanadoo ■ РАЗРАБОТЧИК: TimeGate Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.timegate.com/kag/



Все отряды в игре обладают излишне малым радиусом обзора.



В последней кампании играть нужно за этих… черепах. Или они все-таки ящерицы?



Вот это я называю настоящей раздачей! Уследить за каждым отрядом становится невозможно, но солдаты и сами позаботятся о себе – побегут, как только запахнет жареным.

КОХАН: БИТВА АРИМАНА (KOHAN: BATTLES OF AHRIMAN)

ВОЗВРАЩЕНИЕ В НЕВИННОСТЬ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Тотальное переселение всех игровых жанров в трехмерное пространство породило несколько интересных эффектов. В частности, теперь даже заведомо провальные разработки делаются в 3D, на плоскости же могут позволить себе остаться только сильные духом игры, делающие упор на геймплей, а не на графику. К таким проектам и относится «Кохан: Битва Аримана».

Одна из основных особенностей игры заключается в полной автоматизации системы сбора ресурсов. Вам не придется разыскивать на карте месторождения ресурсов, создавать крестьян и захватывать рудники. Источником доходов служат города, за стенами которых незримо возводятся лесопилки, каменоломни и кузницы, которые и производят нужные для ведения военных действий стройматериалы. Достаточно единожды построить нужное здание, и об экономике можно смело забывать. Остается только следить за тем, чтобы расходы на содержание вашей армии не превысили скорость пополнения казны.

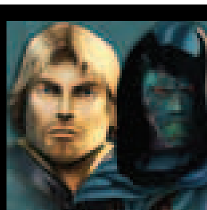
Водить по карте каждого солдата за ручку в такой серьезной игре вас тоже никто не станет принуждать. Войска перемещаются исключительно отрядами по семь (или меньше) человек: четверо из них, обычно мечники, стоят в первом ряду, двое, маги или лучники, поддерживают их с безопасного расстояния, плюс еще один всем этим делом командует. Во главу отряда обычно ставят умудренных опытом героев, но если их у вас нет – не беда, стандартного сотника в казарме всегда найдут.

Каждой семерке нужно задать способ построения, определяющий ее скорость и боеготовность. Алгоритм поиска пути отличается умом и сообразительностью – войска в деревьях не путаются и всегда прибывают точно в указанное место. Ключ к победе – захват городов, обеспечивающих каждую сторону производственными мощностями. Конечно, это не так-то просто сделать – каждое поселение охраняется сильным гарнизоном, готовым стоять до последнего.

Если же пытаться кратко охарактеризовать игру, то лучше всего это сделает сам геймплей: вам не придется отсиживаться в тылу, занимаясь ведением бухгалтерии. Исход сражения решает только и исключительно тактика ведения боя. В условиях временного перемирия на фронте двухмерных стратегий такой диверсант выглядит очень вкусно. ■

В НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

ДОБАВЬТЕ ОБЪЕМА!



В недрах TimeGate Studios полным ходом идет разработка нового проекта по вселенной «Кохана» – Kings of War. Нам готовят встречу со всеми старыми знакомыми в полностью трехмерной интерпретации. Подробности пока неизвестны, но на скриншотах ясно видны обнесенные стенами города со вполне отчетливо различимыми строениями. Разработчики заявляют, что в игре обязательно будет «увлекательная система ведения осады». Ждем.

ВЕРДИКТ

МЕСТАМИ ВЕСЬМА!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Приятная экономическая модель, необычная боевая система, понятный режим обучения, встроенный редактор уровней.

МИНУСЫ

Немного устаревшая двухмерная графика, часто повторяющиеся реплики юнитов, избитый фэнтезийный сеттинг.

Последняя на сегодняшний день версия одной из самых любопытных двумерных стратегий современности.



Граница снега и травы слишком неестественна.

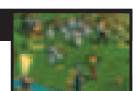
ХУЖЕ, ЧЕМ

Disciples II: Guardians of the Light

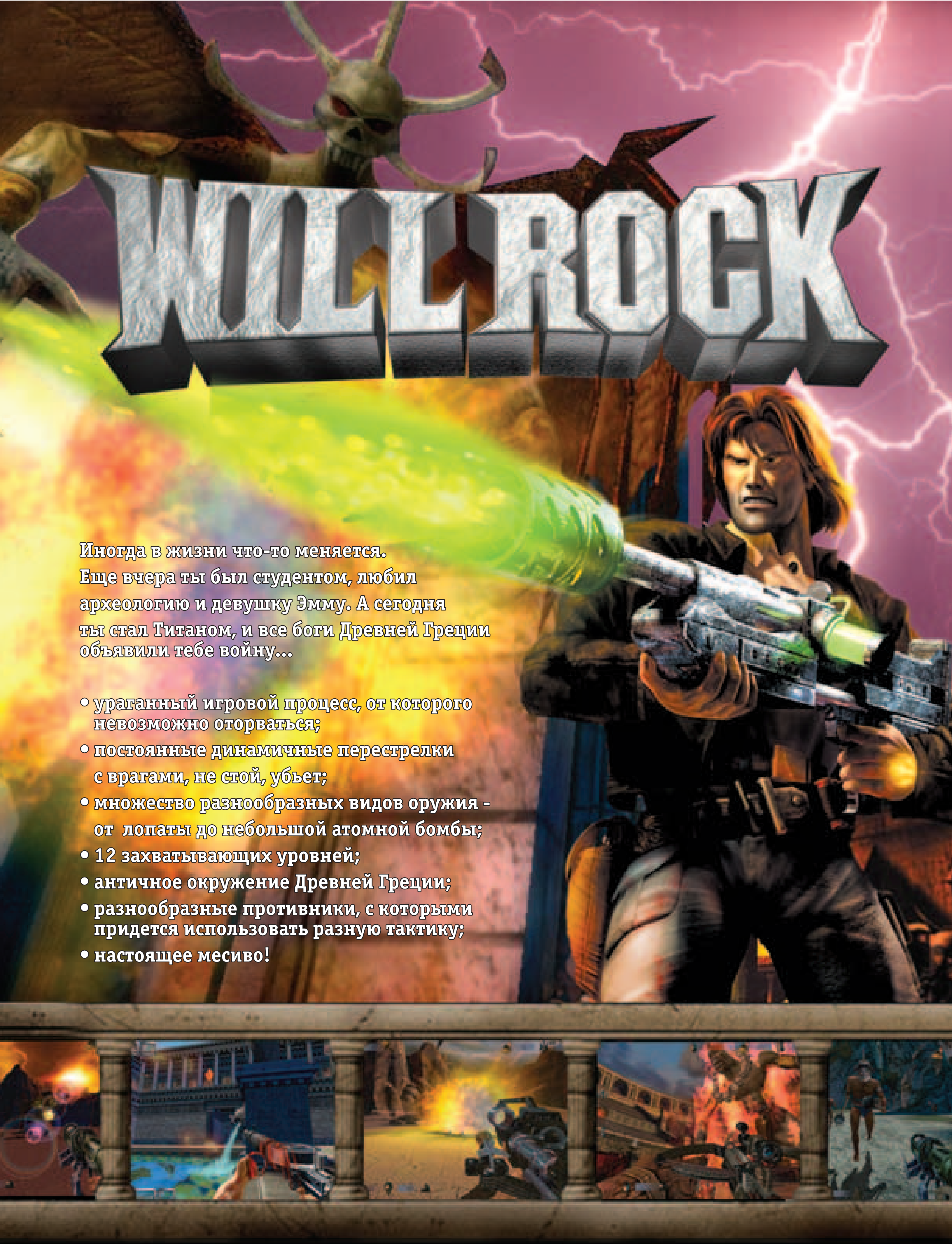


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm



ДЕЛО ДВУХМЕРНЫХ СТРАТЕГИЙ ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ.


WILL ROCK
Иногда в жизни что-то меняется.
Еще вчера ты был студентом, любил
археологию и девушку Эмму. А сегодня
ты стал Титаном, и все боги Древней Греции
объявили тебе войну...
• ураганный игровой процесс, от которого невозможно оторваться;
• постоянные динамичные перестрелки с врагами, не стой, убьет;
• множество разнообразных видов оружия - от лопаты до небольшой атомной бомбы;
• 12 захватывающих уровней;
• античное окружение Древней Греции;
• разнообразные противники, с которыми придется использовать разную тактику;
• настоящее месиво!

Компьютеры **ЭКСИМЕР™ Home Elite** и **ЭКСИМЕР™ Family PC Starlite** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading обеспечат вам захватывающие дух приключения в мире онлайновых игр.



ЭКСИМЕР™ Home Elite



ЭКСИМЕР™ Family PC Starlite



Единая информационная служба: (095) 748-37-89

Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5, Техносила (095) 777-8-777, МИР (095) 780-0000.

Дистрибуторы: компания Инлайн — г.Москва (095)941-6161, ЗАО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462)31-19-91, г.Нефтеюганск (34612)2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671)3-44-84

Более 400 дилеров по всей территории России.

Адрес ближайшего на www.i2b.ru

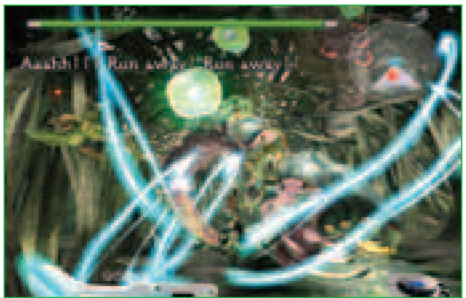
excimer

www.excimer.com



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Smilebit
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.panzer-dragoon.com/



Энергетические всполохи целиком разукрашивают экран.



Босс четвертого уровня напоминает Проклятого бога из «Навсикаи» Хаяо Миядзаки.



PANZER DRAGOON ORTA

ПОЛЕТ В ЗАЗЕРКАЛЬЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Е е ждали, как никакую другую игру для Xbox. На нее возлагали столько надежд, сколько в принципе не следовало бы возлагать на «рельсовый» шутер – если руководствоваться логикой. Но когда речь заходила о новой игре от ветеранов легендарной Team Andromeda, логика работать переставала. Люди из Smilebit должны были создать одну из главных – если не самую главную – игру для Xbox. Самое удивительное, что у них это почти получилось.

С самого начала команда Smilebit попала в сложную ситуацию, оказавшись заложницей блестящей репутации своей предшественницы, Team Andromeda. Выпустив свою первую игру для Xbox – ударную агитку из жизни роллеров Jet Set Radio Future (великолепные дизайн и стиль, необычная механика затягивающего геймплея, и – полный коммерческий провал на всех основных рынках), Smilebit заслужила уважение журналистов, хардкорщиков и ценителей оригинальных игровых проектов. На этом фоне объявление о старте работ над продолжением одного из ключевых сеговских сериалов произвело эффект разорвавшейся бомбы: пресса сделала все возможное, чтобы выставить своих любимцев в максимально выгодном ключе. Сам факт возвращения к жизни Panzer Dragoon на Xbox подавался чуть ли не как следующий этап эволюции консольных игр – вдобавок, столь внушительный перезапуск знаменитой в свое время, но слегка подзабытой сейчас серии должен был послужить самым веским доказательством перерождения Sega в качестве мультиплатформенного издательства с обновленной политикой присутствия на рынке. Публика бескомпромиссно ждала величайший шедевр, открытие уровня Shenmue, абсолютно гениальную игру года для Xbox.

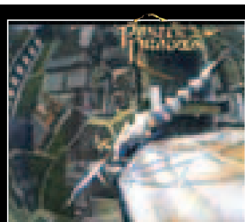
СПЕЦИФИКА ЖАНРА

Тем сложнее было работать Smilebit: жанр «рельсовой» стрелялки (где главный персонаж движется по заранее просчитанной траектории, будто по рельсам) как таковой не предполагает создания в своих рамках величайших шедевров игростроения – его неотъемлемые черты ограничивают геймплей достаточно жесткими рамками. Да, две части Panzer Dragoon для Saturn – изумительно хорошие игры; но тут требовалась игра не просто хорошая, а революционная – пресса готовила играющую общественность именно к революции. Как обычно бывает, результат оказался несколько скромнее: в случае Panzer Dragoon Orta сложно говорить даже об эволюции – Smilebit просто собрали все лучшее, что накоплено в данном жанре за десятилетия его развития, и выпустили этот мегамикс в обертке культового

ГЛАВНЫЙ БОНУС

ЗРИМ В КОРЕНЬ!

Специально для ностальгирующих геймеров, равно как и тех, кто ни разу не сталкивался с играми серии раньше, в качестве одного из бонусов на диске записана оригинальная Panzer Dragoon, скорее всего портированная на Xbox с PC. Игра становится доступной после первого прохождения основных сюжетных миссий – она не уступает PDO по части геймплея и поможет оценить, насколько улучшилось визуальное исполнение сериала за все эти годы.



ВЕРДИКТ

ПРЕЛЕСТЬ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

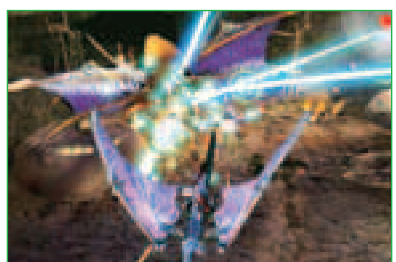
ПЛЮСЫ

Красивейший дизайн, рафинированный гемплей, неожиданно большая продолжительность для игры такого жанра.

МИНУСЫ

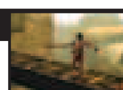
Однообразные моменты в геймплее – этот отличительный признак жанра можно было замаскировать получше.

Лучший «рельсовый» шутер современности и, попутно, самая внушительная с художественной точки зрения игра для Xbox.

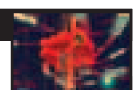


Сама грация в движении.

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ Ico



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Rez

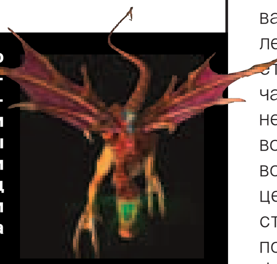


ПРИ ВСЕЙ ВНЕШНЕЙ НЕПОХОЖЕСТИ, REZ ОБЛАДАЕТ ПОЧТИ ИДЕНТИЧНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ.

О НЕПОНЯТНОМ

ДОСАДНЫЕ СТРАННОСТИ

Разработчики неожиданно подошли сохранению игры, полностью исключив возможность заводить больше одного сейва. Находясь на каком-либо уровне, вы можете сохраниться, только если решите выйти из игры. К тому же, если вдруг вы застряли где-то, скажем, на уровне сложности Normal и хотите попробовать пройти этот эпизод на Easy, придется начинать новую игру – при этом набранные очки сохранятся, но с сейвом на Normal придется распрощаться.



сериала. Для тех, кто ждал высококачественный шутер – вполне достаточно. Геймеры, ожидавшие переворот в области игростроения, наверное, будут слегка разочарованы...

ВЕРХОМ НА ЗВЕЗДЕ

Расклад простой. Вы – юная беловолосая Орта, которой помогает спастись из тюрьмы огромный дракон. Страдающую амнезией беглянку преследует имперская охрана, настроенная крайне недружелюбно. Сидя на спине крылатой бестии, Орта проносится через десять уровней с тысячами противников. Дракон летит сам по себе, вам лишь остается отстреливаться от наседающих врагов, пользуясь собственным бластером и пиротехническими способностями зверя. Приятный нюанс заключается в том, что вести огонь можно на все 360 градусов – нападают на вас со всех сторон, и подобная мобильность весьма кстати. Животное стреляет функциональным аналогом самонаводящихся ракет: достаточно один раз навести прицел на врага, и исторгнутый животным тепловой луч сам отыщет «приговоренную» жертву. Контролировать движение дракона можно в определенных пределах: маневр под названием glide (буквальный перевод этого термина – «планирование» – здесь не совсем корректен) позволяет либо резко увеличить скорость, либо, наоборот, мгновенно ее погасить. Это как нельзя кстати приходится во время схваток с боссами, обычно требующих от игрока не только меткости стрельбы, но и грамотной ориентации в пространстве (часто уязвима какая-то конкретная часть оппонента – чтобы до нее добраться, придется прилично полавировать, сбрасывая и набирая скорость). Применение glide ограничено постепенно заполняющейся шкалой, поэтому столь ценной способностью дракона необходимо распоряжаться вдумчиво.

ЕДИН В ТРЕХ МОРДАХ

Ваш крылатый подопечный также может мутировать в одну из трех форм: Base Wing, Heavy Wing и Glide Wing – переключаться между ними можно в любой момент. Отличие Base и Heavy в количестве захватываемых для одного залпа целей, плюс Heavy-форма не позволяет использовать glide-движения, частично компенсируя потерю маневренности возрастающей огневой мощью. В Glide-форме дракон вообще теряет функцию захвата целей, зато возрастает частота стрельбы и быстрее начинает заполняться glide-шкала (данная форма не раз поможет уйти от мощного ракетного залпа – высокая скорострельность позволит уничтожить большинство ракет на подходе, а благодаря усиленной маневренности дракон увернется от тех немногих, что просочатся сквозь заградительный огонь). По ходу действия вы будете находить составляющие «генной базы» и модифицировать своего дракона, усиливая каждую из трех его инкарнаций. Все три, кстати, обладают уникальными берсерк-атаками (связанная с ними шкала заполняется по мере уничтожения врагов) – у Base Wing это специальное оружие в виде мощнейшей бомбы, Heavy Wing в варианте берсерка полосует неприятеля разрушительным лазерным лучом, а Glide Wing заполучает возможность пополнить жизненную энергию за счет врагов.

УМЕЛЫЕ ЛАПЫ

Способности дракона полностью раскрываются и служат ключом к победе в боях с боссами – эти сражения несомненно являются одним

ЕСТЬ ЧЕМ ПОЖИВИТЬСЯ

Десять уровней проходятся за несколько часов, и авторы сделали все возможное, чтобы продлить время общения геймеров с PDO. Каждый раз при повторном прохождении вы можете улучшать свой результат, открывая различные режимы и бонусы в «ящике Пандоры» (Pandora’s Box) – так названо вместилище секретов, реализованное в виде целого портала с выходом в главное меню. Здесь становятся доступны дополнительные миссии за новых персонажей Мобо и Иву, короткие призовые этапы, вступительные и финальные видеоролики предыдущих частей Panzer Dragoon, обширные галереи, бестиарий и энциклопедия мира, включающая сведения о героях и локациях.



СЛОЖНО ГОВОРИТЬ ОБ ЭВОЛЮЦИИ – SMILEBIT СОБРАЛИ ВСЕ ЛУЧШЕЕ, ЧТО НАКОПЛЕНО В ЖАНРЕ ЗА ДЕСЯТИЛЕТИЯ ЕГО РАЗВИТИЯ, И ВЫПУСТИЛИ ЭТОТ МЕГАМИКС В ОБЕРТКЕ КУЛЬТОВОГО СЕРИАЛА.





Преследуя этого босса, нужно лавировать так, чтобы не попасть под взрывающиеся бутоны.

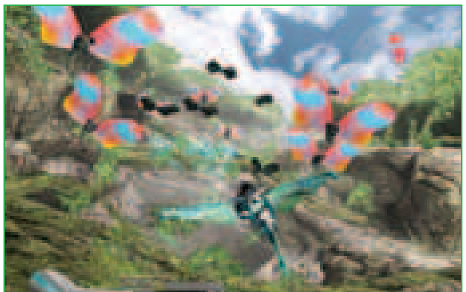


Предводитель команды аборигенов Момо сначала атакует Орту и ее дракона, но впоследствии предлагает свою помощь в качестве союзника.

http://www.panzer-dragoon.com/



Загоняем гигантского плавучего кольчатого червя в узких каньонах.



Часто враги красивы настолько, что не хочется их сбивать – так бы и любовался…



Дракона ранят, и перед тем как он сможет отрастить себе новые крылья, вам придется побегать по заснеженным пустошам, уворачиваясь от стад гигантских агрессивных животных.



ЛЕГЕНДА

Геймплейные отрезки перемежаются сюжетными роликами (как выполненными на движке игры, так и в виде CG-заставок), постепенно раскрывающими перед нами непростую историю Орты. И чем больше смотришь на все эти сцены, тем сильнее хочется, чтобы Smilebit сделали полноценное продолжение Panzer Dragoon Saga, ведь показанный мир идеально подходит не только для шутера, но и для большой ролевой игры. Тут есть над чем задуматься: достойных RPG на Xbox по-прежнему не так уж много.

из наиболее привлекательных элементов игры. Пара огромных монстров или ощетинившихся орудиями воздухолетов ждет Орту и ее крылатого спасителя на каждом уровне. Сражения с ними будут не их легких: необходимо распознать последовательность действий противника, приноровиться к ней и атаковать, находя удачные ракурсы и поддерживая выгодную позицию с помощью glide-маневров. Схватки с боссами отличаются завидной продолжительностью, за время такого боя противник может несколько раз сменить свой облик, способ защиты и тактику нападения. К чести Smilebit отметим, что управление реализовано очень удачно, и единственное наше нарекание относится не столько к самой игре, сколько к Microsoft, зачем-то делающей кнопки своих джойпадов из твердой пластмассы – благодаря чему сеанс игры в Panzer Dragoon Orta можно завершить с болью в отдавленных пальцах.

TOUR DE FORCE

Современный геймер как никогда избалован красивыми играми, но даже на общем внушительном фоне работа Smilebit ощутимо выделяется благодаря абсолютному художественному вкусу создателей. Наверное, если не считать предыдущих игр серии, что-то похожее мы видели только в Ico: речь идет о совершенно ином мире. В Panzer Dragoon Orta древняя цивилизация, равно как и планета, где она развивалась и пришла в упадок – комплексный плод фантазии, слишком далекий от любой из известных нам культур и географических локаций, чтобы проводить какие-то параллели. Здесь не получится сказать: «авторы вдохновлялись Средневековьем, арабским фольклором и ирландскими легендами». Перед нами действительно чужой, незнакомый и поразительно величественный мир со своей неповторимой эстетикой – куда более оригинальный, чем вселенные Final Fantasy и других японских RPG, в последние годы задающих тон в конструировании «альтернативных» реальностей. Архитектура, язык, одежда, техника, флора, фауна – в PDO все другое, и в этом главное художественное достижение Smilebit: инаковость выпестованного ими мира убедительна, она очаровывает и привлекает. Не последнюю роль сыграл и внушительный технический потенциал Xbox, позволивший реализовать смелые задумки дизайнеров. Бесподобную графику оттеняет синтезированный саундтрек, как и раньше, чуть менее масштабный и симфоничный, чем хотелось бы.

НЕ ВСЕ СРАЗУ!

В наше время игры в массе своей стали заметно легче в прохождении, чем каких-то пять лет назад (не говоря уже о временах господства восьмибитных приставок – там «крепкие орешки» были в порядке вещей), но Smilebit остается в числе студий, предпочитающих не упрощать свои проекты без особой на то необходимости. Panzer Dragoon Orta, как Jet Set Radio Future и GUNVALKYRIE до нее, требует от игрока мобилизации всех сил. Уже на уровне сложности Easy попадаются места, которые с наскока не одолеть – что уж говорить о непростом Normal и невероятно сложном Hard, который одолеют только самые продвинутые асы! Пусть удивительная визуальная сторона вас не расслабляет, можете сразу выкинуть из головы приятные глазу простенькие игрушки. За привилегию полюбоваться красотами следующих этапов необходимо бороться.

ЛУЧШЕЕ ВРАГ ХОРОШЕГО

Когда-то из-за первой Panzer Dragoon люди покупали Saturn'ы. Времена изменились, нынче в почете совсем другие жанры, и продажи Xbox не очень-то выросли из-за выхода для нее Panzer Dragoon Orta. Высшая на сегодняшний день точка развития жанра «рельсовых» шутеров, эта игра не стала новым откровением или поразительным открытием – она просто дала давним поклонникам серии еще раз окунуться в удивительный мир, по которому они так тосковали пять лет, прошедшие с выхода ролевой Panzer Dragoon Saga; а новичкам – открыть для себя эту вселенную, непохожую ни на что, виденное ими раньше. А когда свидание с иной реальностью подкреплено великолепной графикой и классическим геймплеем с парой оригинальных трюков, стоит ли сетовать на отсутствие серьезных инноваций? ■

ПЕРЕД НАМИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЧУЖОЙ, НЕЗНАКОМЫЙ И ПОРАЗИТЕЛЬНО ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЙ МИР СО СВОЕЙ НЕПОВТОРИМОЙ ЭСТЕТИКОЙ – КУДА БОЛЕЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ, ЧЕМ ВСЕЛЕННЫЕ FINAL FANTASY.



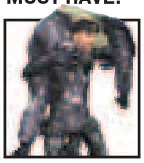
DELTA FORCE®
ОПЕРАЦИЯ
СПЕЦНАЗ
«ДЕЛЬТА»®
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА, МУЖИКИ!
1С®
snowball.ru
технология творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Land Warrior, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Спецназ» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Snowball Interactive: www.snowball.ru. Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.splintercell.com/

ВЕРДИКТ

MUST HAVE!



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

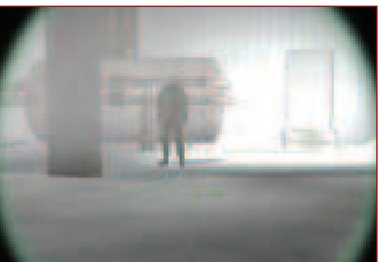
ПЛЮСЫ

Глубокий сюжет, сбалансированный и выверенный геймплей, новые уровни и привлекательные игрушки.

МИНУСЫ

Имеется и обратная сторона медали. Обозреваемые вариации однозначно проигрывают Xbox в визуальном плане.

У каждой версии найдутся свои преимущества и недостатки. Пожалуй, в обиде не остался никто.



Новенький бинокль в действии.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

НА СЛУЖБЕ SONY И NINTENDO

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

К появлению на задымленных полигонах PlayStation 2 и GameCube близнец Джорджа Клуни подготовился основательно. Сыграв множество раз в «черный ящик» под руководством пользователей Xbox, Сэм Фишер четко проанализировал все свои просчеты. Как результат, поздние версии Tom Clancy's Splinter Cell довольно сильно отличаются от оригинала. Заинтригованы?

Перед нами все тот же stealth action. Чистый на 100%. Ежели желаете, без консервантов. Только вот играть стало заметно проще. Пример? Легко! Когда в Xbox-версии противники находили труп, тут же врубалась тревога, и наступал мгновенный исход. Представьте, что вы плохо припрятали тело в начале уровня, а уже под конец ваших похождений бедолагу случайно отыскали. При этом чекпойнт находится в середине этапа и не позволяет вам совершить путешествие в прошлое, дабы изменить предначертанное судьбой. По новым правилам позволяется поднять тревогу три раза кряду, прежде чем наступит неминуемый Game Over. Щадящий ход?

1STP KLOSR

Дизайн уровней в целом подвергся тщательной переработке, изменились маршруты противников. Пошли ли такие преобразования игре на пользу? Решать вам. Плейтест продолжительностью в полгода сделал свое дело. Игра стала доступнее. Впрочем, на вкус и цвет... PS2-версия радует наличием большего числа видеороликов, которые грамотно дополняют известную сюжетную линию. Каким герой предстает на Xbox? Неимоверно крутым. Затыкающим за пояс самого Данте из Devil May Cry. А на PS2 мы узнаем о взаимоотношениях Сэма с дочерью. На поверхность всплывают чувства, а это уже достойно бурных аплодисментов. Безусловно, главное отличие, сразу бросающееся в глаза, – новые уровни, действие которых происходит на атомном заводе.

ENTH E ND

Версия для GameCube представляет Sticky Bomb, которую можно крепить к любым поверхностям и дистанционно взрывать. Настоящий эксклюзив – совместимость с GBA. Портативную платформу можно запросто превратить в полезный шпионский девайс.

Правда, не обошлось без упущений. Xbox-версия остается самой красивой и совершенной в техническом плане. Детализация текстур и световые эффекты сильно пострадали при портировании. Посему главный вопрос остается в силе – какая версия круче? ■

Благодарим интернет-магазин http://www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

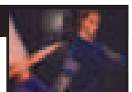
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Metal Gear Solid 2: Substance



ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ

Thief II: The Metal Age

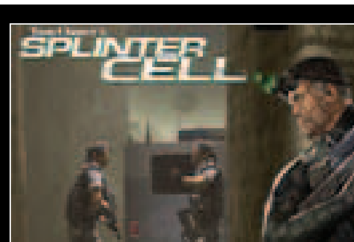


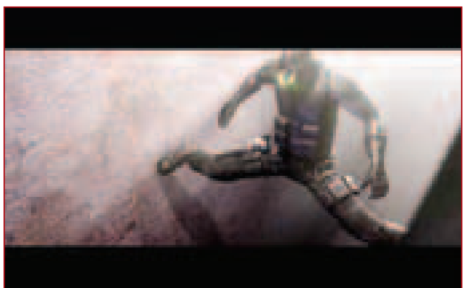
СЭМ ФИШЕР ХОРОШО ПРОЯВИЛ СЕБЯ НА ВСЕХ СОВРЕМЕННЫХ ПЛАТФОРМАХ. ЭТО ФАКТ.

ДЕКОНСТРУИРУЯ СЭМА ФИШЕРА

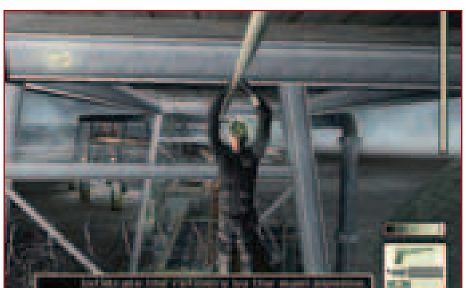
РУЛЕZZZЫ НА НАШЕМ CD

Загляните ради любопытства на официальный сайт игры. Создатели припасли для поклонников набор крайне ценных бонусов: звуковые темы и обои для рабочего стола, скринсейвер, тематический скин для популярного проигрывателя mp3-файлов WinAmp, анимированный .gif и ряд других вкусностей. Ищите также все рулеzzzы на нашем CD-приложении.





Кадр из расширенного интро. Полчаса дополнительного видео – отличный бонус.



Лепота! С трудом верится, что может быть версия красивее.



Нет, нет, все совсем не так, как вы подумали. Сэм Фишер не валялся в муке. Загадочное белое одеяние – всего-навсего костюмчик арктической расцветки.

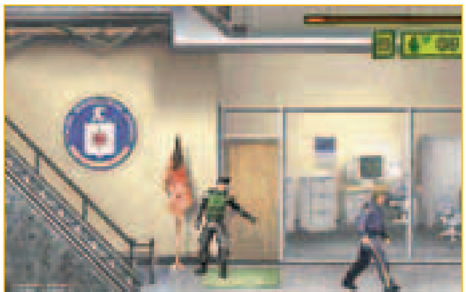

Златогорье 2
• обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
• три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
• более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
• множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
• интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
• визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
• новый игровой движок под названием AGE Engine;
• возможность управления партией;
• усовершенствованный алгоритм поведения противников;
• тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.
BURUT
© 2003 «Burut» All rights reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.splintercell.com/



Использование высокотехнологичных гаджетов выполнено в виде мини-игр.



Охранники в штаб-квартире ЦРУ те же, что и в здании МИД Грузии.



Все-таки похоже, что отдельные локации Splinter Cell задуманы в качестве своеобразного трибьюта Metal Gear Solid 2.

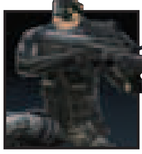
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

БЕГУТ, БЕГУТ ПО СТЕНКЕ ЗЕЛЕНЫЕ ГЛАЗА!

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

ХОРОШ, ЧЕРТЯКА!



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Варьирующиеся задания составляют разнообразный и нескучный геймплей. Хорошая графика и простое управление.

МИНУСЫ

Часто не хватает возможности захватывать противников; монотонное музыкальное сопровождение действует на нервы.

В высшей степени удачный перенос концепции Splinter Cell на портативную платформу. Так портируют сложный 3D-боевик.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

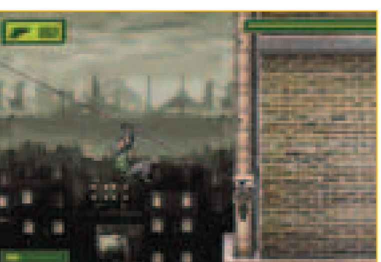
«Скажите, профессор, а как этот человек-пароход Сэма Фишер, которому на PS2-то тесновато — не говоря уж о сопутствующем шпионском антураже — как все это добро помещается в крохотный картридж емкостью всего 8 МБ?». «О, для этого нашим лаборантам пришлось совершить настоящее чудо: впервые суперхит Тома Клэнси был нежно расплющен и кропотливо заархивирован, причем на каждом этапе процесса проводился контрольный замер геймплея — не испортился ли?»

Не испортился. GBA-версия Splinter Cell умудрилась сохранить самую свою суть – дух stealth-боевика – при том, что щегольское 3D оригинала сменилось здесь на качественно прорисованные, но вряд ли способные впечатлить нынешних игроков двухмерные локации. Игра выглядит как стопроцентный Splinter Cell: главный герой десантируется на крыши по натянутым тросам, затаивается в тенях, карабкается по трубам с грацией мартышки, пресмыкается аки голодный удав и пользует дедморозов мешок всяких технических приспособлений; разве что возможность прикрыться телом врага от вражеского же огня на GBA пропала.

БОЛЬШОЙ МА-А-АЛЕНЬКИЙ СЭМ

Пятнадцать (а в связке с GameCube – и того больше) уровней изобилуют ситуациями, когда требуется демонстрировать stealth-навыки персонажа: вырубить свет и прокрасться через полицейский участок с прибором ночного видения, проскользнуть мимо камер наблюдения, установить направленный микрофон или взломать сиротливо стоящий сейф. Учитывая популярность Game Boy у юных борцов с терроризмом, данная версия заметно гуманнее оригинала: охранники вооружены электрошокерами, а серьезный Сэм предпочитает усыпляющие дротики и гранаты. Основной враг здесь – собственная неосторожность: чуть что не так, и охрана врубает тревогу. У вас остается всего несколько секунд, чтобы обнаружить панель отключения сирены, и чаще всего этого времени оказывается недостаточно (интересно, что аномалии вроде принудительно усыпленного прямо «на глазах» у видеокамеры охранника причиной для тревоги не становятся). Как всегда, определенную роль играет и звук – бегущего Фишера наверняка услышат, поэтому к противникам нужно подходить тихонько, крадучись – и постоянно оглядывая окрестности (кнопка R) в поисках источника опасности. Подытоживая наш короткий рассказ, получаем лучший stealth-action для GBA: продолжительный, в меру сложный и достаточно головоломный. ■

Благодарим интернет-магазин http://www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Не зря его прозвали «тбилисским Бэтменом»!

ВЗАИМОПРОНИКНОВЕНИЕ

СИСТЕМЫ ОТ NINTENDO СЛИВАЮТСЯ В ЭКСТАЗЕ!

Следуя декларированной Nintendo стратегии, Ubi Soft включила в игру поддержку подключения к GameCube. Когда обе системы функционируют в тандеме, в портативной игрушке открываются пять дополнительных уровней, а при игре на GC сам GBA выступает в качестве гаджета, показывая на своем экранчике интерактивную карту этапа и предупреждая звуковыми сигналами о близости врагов, инфракрасных лучей или камер наблюдения. Также GBA позволяет управлять пулеметными турелями в GC-версии Splinter Cell.

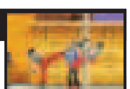
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Metal Gear Solid (Game Boy Color)



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

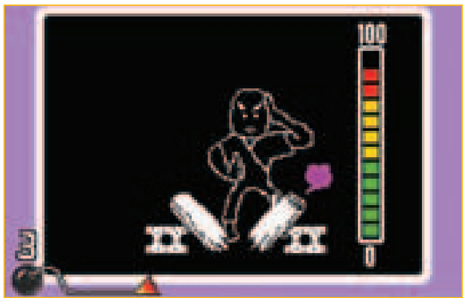
Bruce Lee: Return of the Legend (GBA)



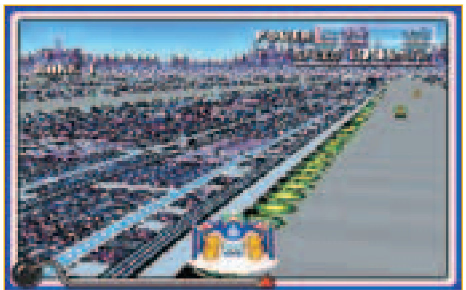
У НЕПРЕВЗОЙДЕННОГО ДО НЕДАВНИХ ПОР КАРМАННОГО MGS ПОЯВИЛСЯ КОНКУРЕНТ!

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: mini-games
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

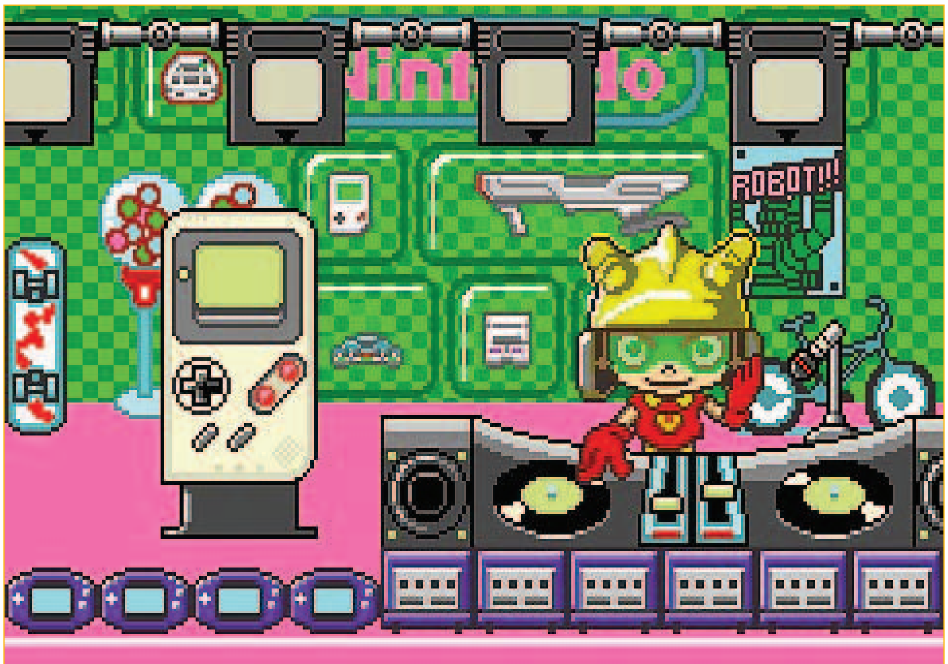
http://www.nintendo.com



В ваших силах устроить показательное выступление российских десантников.



Цель – обогнать соперников до того, как догорит бикфордов шнур!



Опробовать мини-игры нам предлагают несколько персонажей, каждый отвечает за игрушки определенной тематики. Вокруг этого ди-джея – полный ассортимент консолей Nintendo за последние 15 лет.

WARIO WARE, INC: MEGA MICROGAMES

А ТЕПЕРЬ – ДИСКОТЕКА!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Известная бережными переизданиями своих хитов многолетней давности, Nintendo превзошла себя – взрывной, новаторской компиляции классики в одном крохотном картридже от этой компании не ожидал никто!

Первоначально фраза «200 игр в одной» воспринимается однозначно: не забыты еще ярко-оранжевые пиратские сборники для NES-совместимых приставок – там и до «20.000 in 1» доходило. Ан нет, не все так просто: под маркой усача Варио нам и в самом деле предлагают две сотни совершенно разных мини-игр – не разноцветных вариаций одного уровня с разными героями, а именно полноценных игр. Тот факт, что каждая из них продолжительностью редко превышает пять секунд, достоинств не умаляет: временного лимита как раз хватает на то, чтобы понять правила и даже показать некий результат. Обратный отсчет неумолим, игры сменяются автоматически.

ГИПЕРЧЕХАРДА

Присутствуют вариации на тему чуть ли не всех главных лицензий Nintendo – нарезка включает в себя Donkey Kong, Metroid, Super Mario Bros., Dr. Mario, The Legend of Zelda, F-Zero, Duck Hunt, ну и, понятное дело, оригинальные вещицы. В сумасшедшем подборе ситуаций сразу чувствуется японское происхождение игрушек: западные девелоперы, как правило, не вдохновляются прозой жизни вроде перевода старушек через дорогу, отращивания прически в стиле афро, запруживания биде и рукопожатий с пуделями. Управление везде ограничено крестовиной и кнопкой А, поэтому, оказываясь в очередной игрушке, вы не теряете драгоценных секунд на его освоение. Получается, как часто бывает у Nintendo, хитрая завлекаловка: из-за простоты освоения Wario Ware гарантированно будет иметь успех среди казуалов, но одолеть отдельные задания (включая около пятнадцати скрытых мини-игр) окажется по зубам только настоящим хардкорщикам, обладающим блестящей реакцией и недюжинным запасом терпения.

ЧУДЕСА-ТО!

Принимая во внимание количество загнанных в картридж игрушек, можно было ожидать крайне простой графики. Это не совсем так: хотя часть игр и вправду выглядит примитивно, остальные вполне способны удивить неожиданно качественным визуальным исполнением, включая кое-какие броские спецэффекты. Микроскопический гоночный этап, например, использует тот же псевдотрехмерный движок, что и полноценная F-Zero. Приятно поражает и музыка, которой занимался композитор Wario Land 4. Прибавьте сюда мультиплеер с одного картриджа, полезную систему сохранения – и получится самый заметный GBA-релиз последних месяцев. ■

ВЕРДИКТ

СУПЕР! СУПЕР!!



9.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Втягиваешься без всяких усилий, захватывает в момент. Легко освоить, тяжело оторваться.

МИНУСЫ

Учитывая специфику выбранной концепции, таковых не наблюдается. Идеальный сборник мини-игр.

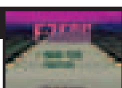
Картридж должен продаваться в упаковках с надписью «Внимание: концентрированное развлечение! Вызывает привыкание».



Виновник торжества, усатый толстопуз.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Эти же самые игры по отдельности



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Jungle Book 2



БОЛЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕГО СБОРНИКА МИНИ-ИГР НА GBA НЕ НАЙТИ!

ОХ УЖ ЭТИ ЯПОНЦЫ

В США ИГРА ВЫХОДИЛА СО СКРИПОМ

В то время как менеджеры Nintendo of Europe сразу дали «добро» на выпуск проекта в Старом Свете, штатовское подразделение компании долго не могло решиться на аналогичный шаг. Всем известно, что американские геймеры не очень жалуют чужие культурные традиции, «странноватый» юмор и стиль изображения персонажей. Порой при выпуске японской игры геймплей или картинка подгоняются под местные стандарты восприятия. Но адаптировать Wario Ware было невозможно… К счастью, все обошлось.

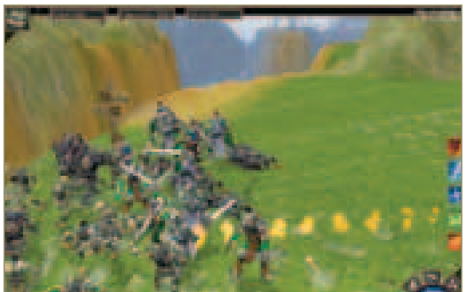


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука ■ РАЗРАБОТЧИК: Targem ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://www.buka.ru/game/Game_1069.htm



Поселок гоблинов. Все ушли на фронт. Отдуваться придется вот этому неудачнику.



Мышки, оборудованные колесиком, справляются с зумом легко и непринужденно.



Кровавую баньку заказывали? Если учесть, что это схватились живые с мертвецами, плоть и кровь явно проигрывает.

МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ

ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

На чем мы остановились в прошлый раз? А... Я представлял вам, мои дорогие, крестника «СИ» – игру от Targem («Лучший дебют» выставки КРИ), обещая ему нашу поддержку. Это не кумовство, не заочная награда, а скорее – строгий присмотр, чтоб не забаловался. Пришло время провожать его в люди. Дайте платок, ей-богу.

Проект ведет историю с 2000-го года. Вот они – наши игры, задуманные в начале уже этого тысячелетия. Игры нового порядка. Игры XXI века, в который Россия вошла уже состоявшейся игровой державой. С нами считаются, нас замечают, нас даже в чем-то не догонят. Майки с изображениями героев компьютерных игр прочно вошли в гардероб российской молодежи. Наши разработчики больше не новички, не пионеры. От них ждут проектов только мирового класса. Закончилась халява – проекты исключительно для внутреннего пользования, для нашей тогда непритязательной публики. Теперь и народ стал грамотнее, и связи с Западом теснее. Журналисты оттуда живо интересуются нашими успехами. На рассылку новостей от ведущих российских игровых компаний все подписаны, как миленькие. То, что нам вся информация по отечественным проектам достается практически задаром, следует считать не привилегией, а страшной удачей. Иностранная пресса пытаются вычленить крупицы информации из интервью с Targem, а наша пишущая братия задумчиво следит за убегающими символами финальных титров игры.

Читатели, не пропускающие ни одного номера, ни одной статьи (хо-хо) – молодцы. Могут идти сразу покупать игру, ибо в моем превью все было сказано. Невнимательные, или читающие журнал в данный момент около развала с играми – остаются здесь, раз-два! Куда тянешься за Warcraft III: The Frozen Throne? Что там не видел? Сюда, сюда смотри, на скриншоты. Чем не хуже?

ГЕРОЙ С БАШНЕЙ

Главный герой – выпускник Имперской Школы Магов. Его внешность, фейс, лук или, как нынче модно, юзерпик выбирается в самом начале игры. Которое, к слову, выглядит как типичнейшая затравка RPG-саги: персонажи на выбор, характеристики, забивание имени... Не дайте себя обмануть – маг без войска пустышка. Приготовьтесь не к дорожному приключению с посохом в одной руке и мешком-inventory в другой. Ваш промысел – война. Главмаг (что-то в этом советское есть) представлен в виде бесплотного духа. Бренное тело которого находится в башне. Невидимым и неуязвимым колдун парит над полями-лесами, отдавая приказания своим войнам. Есть опция, отключающая вид от третьего лица, и тогда игра приобретает вид классической RTS. Пропадает призрачный силуэт, маячивший ровно посередке экрана и придававший «Магии» ролевой антураж, и, надо сказать, исчезает заслужено. Традиционный

НА СВОЕМ САЙТЕ РАЗРАБОТЧИКИ ОТКРОВЕННИЧАЮТ

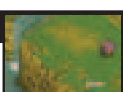
«Зародился проект в 2000 году. Тогда был написан трехмерный движок, придуман базовый концепт игры и создано несколько моделей (ох и страшные же они были). Со временем концепция игры обрастала все большим и большим количеством деталей, наворотов, как дно корабля ракушками. И спустя год мы решили провести, наконец, кренингование нашего проекта, избавив от лишних деталей, мешающих его свободному ходу. В результате всех этих трудов у нас на руках оказалась вполне приличная техно-демка. Приложив к ней весьма оригинально написанный дизайн-документ (в силу тогдашнего незнания стандартов) мы принялись за поиски издателя. Оперативнее всех сработал один из крупнейших российских издателей – компания «Бука».

РОДОСЛОВНАЯ

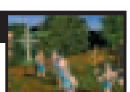
ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Что может объединять такие игры, как Master of Magic, Age of Wonders, Warhammer: Dark Omen, Fallout, серию Heroes of Might and Magic? Только прилавок или каталог? По словам разработчиков, заряд вдохновения, идеи черпались из перечисленного списка. Все эти игры наложили определенный отпечаток на облик «Магии войны».

ХУЖЕ, ЧЕМ
Warhammer: Dark Omen



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Highland Warriors



КАК НИ ХОРОША «МАГИЯ ВОЙНЫ», НО ЗАБЫТЬ О DARK OMEN ОНА НАС ЗАСТАВИТЬ НЕ МОЖЕТ.

ВЕРДИКТ

БОЕВОЕ ФЭНТЕЗИ



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Игрок тут не барин, вокруг которого пляшет прислуга – NPC. Мир «Магии» может существовать и вовсе без игрока.

МИНУСЫ

Гоблины и эльфы в современном мире морально устарели. Warcraft еще держится, но и тому недолго осталось.

3D-стратегия в реальном времени, повествующая об эпических сражениях, потрясших одну из множественных вселенных.

ЧЕЛОВЕК – НЕ ВЕНЕЦ ПРИРОДЫ

ГОБЛИНЫ НА ТАНКАХ

Отличить орка от гоблина наш читатель в состоянии, но рассказать о принципиальных различиях этих народов сможет не каждый. В «Магии войны» люди изображены отменными воинами, эльфы, как и положено – отличными стрелками, орки – толстокожими и неутомимыми здоровяками, а гоблины – самыми настоящими технократами. Бойтесь гоблинской повозки! Она прокладывает целые кровавые трассы в гуще сражающихся.

взгляд на вещи в стратегиях меня устраивает больше. Ролевые моменты игры раскрываются в других сферах. Здесь персонализация не нужна вовсе.

Продолжим далее по сюжету. По предписанию каждый выпускник должен пройти испытание в Гильдии Боевых Магов, которая состоит из огромной сети магических башен по всему Внутреннему миру. Случайно (ну, как всегда), он узнает, что остановить натиск нежити (о причинах конфликта – см. в #13 (142) «Страны») можно с помощью некого артефакта гномов, который был очень давно потерян (без этого никак). И начинаются поиски...

Мир «Магии войны» не шокирует читателя своей пестротой и оригинальностью. Люди, гоблины, эльфы, орки – наши старые знакомые. Выглядят соответствуя канонам, никакого своеволья и отсебятины художники не позволили. По характеру и мироощущению эти четыре народа настолько разные, что даже когда-то населяли совсем разные миры. И только вселенский катаклизм свел их вместе на одном континенте. С тех пор прошло около тысячи лет, а тоска по родному дому так и не оставила некоторых. Чем не преминули воспользоваться темные силы.

СТРАТЕГИЯ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

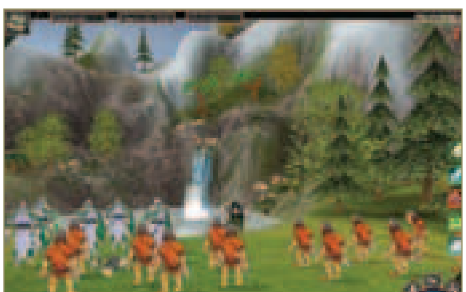
Одни видят «Магию войны» ролевой игрой, а другие – стратегией. Неправых нет. Ролевая система динамична и позволяет игроку самому решить, кем быть: полководцем или магом. Накопленный опыт, который в колхозных масштабах набирается на полях сражений, игрок волен потратить на изучение новых заклинаний, на магию, короче. А может даже не смотреть в сторону колдовства и расширить свои умения в военном деле: большое количество отрядов и так далее.

Кроме стандартных характеристик персонажа, существует так называемая система перков (привет, Fallout), когда за свинское (уж больно огромное) количество очков опыта, игрок может получить уникальную особенность. Ролевуха также добралась и до отрядов. Иконки ваших войск, отмеченные лычками, следует оберегать и ценить (ветераны-»деды»), а эксплуатировать – новичков-»духов». Карьера компьютерного солдата в «Магии» не является слепым подчинением в духе «yes, sir». Войска подчиняются исключительно отрядами, и система апгрейдов дает воякам возможность выслужиться. У каждого мечника-пехотинца в ранце (или где там) лежит паладинский клинок.

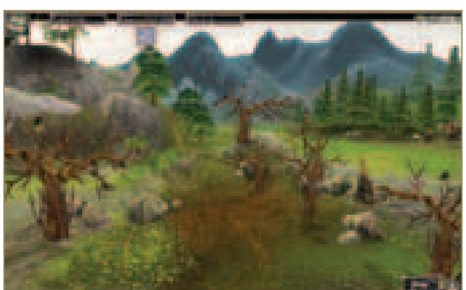
СТАРИК ДЕРЖАВИН НАС ЗАМЕТИЛ

«Магия войны» готовится к изданию на Западе. Посмотрим, что думают о «Магии» они – старейшие потребители игровой продукции. Представитель сайтища http://www.othegame.com не поленился съездить в Москву, ознакомиться с последними играми от «Буки». Естественно мимо «Магии войны» он пройти не мог. На сайте опубликовано здоровое интервью с каверзными вопросами типа «Если эльф, орк, священник и раввин войдут в один бар, кого выкинут первым?» Наши держались достойно. Tothegame заинтригован и ждет релиза.

С политкоректным Западом все понятно, обратимся к Восточной Европе и возьмем чешский сайт http://www.bonusweb.idnes.cz. Как мы знаем, братья-славяне в последнее время шлепают игрульки-страшилки про советские времена: Operation Flashpoint, Cold War. Очень трогательно, нас не забыли. Чешские журналисты сами обратили внимание «Магию» и посветили ей небольшое превью. Разобраться в братской письменности нелегко, но постоянно употребляемые в статье: «3D grafikou», «Battle Mages» и «Targem» – принимаю за восхищение. Что характерно, вся заметка выполнена без единого восклицательного знака. Они всегда отличались некоторой сдержанностью в чувствах. Особенно по отношению к нам. Но кто старое помянет... Итак, знакомство западного играющего мира с «Магией» произошло. А вы чего ждете? ■



Встреча на Эльбе. Гоблины и люди выступают единым союзом.



Природа в «Магии» достойна лицезрения.



Вот так жарит магией невидимый на поле боя герой-маг. Чем дальше по сюжетной линии, тем мощнее становится персонаж. В финальной битве противники обмениваются уже ядерными заклинаниями.

ПЛАНЕТА ГОНЩИКОВ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Air Rush
ЖАНР: racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: InterActive Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/pub-airrush-ru.shtml

Резюме: Солнечные гонки с применением несерьезного оружия. По настроению – почти Re-Volt.





Давным-давно, в далекой галактике... Стоп, это не отсюда. Хотя игра все равно очень напоминает развлечения некоего мистера Скайуокера с планеты Татуин. Вас ждут безумно быстрые гоночные аппараты – уже не машины, но еще не самолеты, – на невероятных скоростях летящие по огромным, ничем не огороженным трассам. Отличие одно – на «Планете гонщиков» разрешено использование любого встроенного в автомобиль гэджета. На выбор ускорения, ловушки для преследователей и ракеты для несчастных, осмелившихся вас обогнать. И все это под резвую драйвовую музыку, стимулирующую выделение адреналина сразу в мозг. ■

ЖУКИ-ПАУКИ

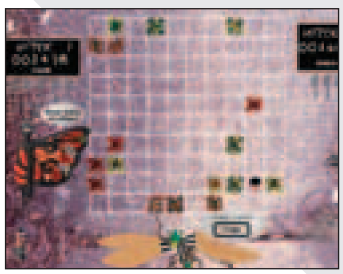


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: InsectiSide
ЖАНР: action/logic
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: FIDIM Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 166 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Неординарные крестики-нолики с чисто аркадными элементами. Для тех, кто не любит насекомых.





Сколько бы наша цивилизация не развивалась, некоторые игры так никогда и не потеряют своей актуальности. Одна из них – крестики-нолики на бесконечном (или просто большом) поле. «Жуки-Пауки» и есть крестики-нолики, но с изюминкой. Нужно курсором гонять бегающее по полю насекомое и затем прихлопнуть несчастное на нужном месте. Четыре жертвы в ряд – и победа за вами! Разумеется, жук-паук ни сколько не желает прихлопываться и будет из всех своих жалких силенок стараться с поля убежать. А чтобы играть было еще веселее, авторы заготовили для вас набор бонусов вроде собаки, слизывающей с доски трупик. ■

ГЕГЕМОНИЯ

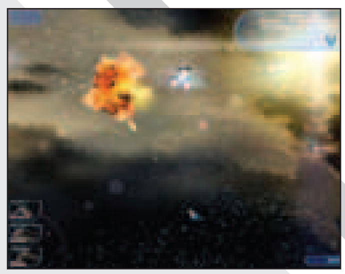


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Haegemonia: Legions of Iron
ЖАНР: strategy
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Трехмерная космическая стратегия с элементами RPG. Поле битвы – Солнечная система.





Шел 2140 год. Человечество разделилось на две враждующие группировки – переселенцев, обретших новую родину на Марсе и землян, стремящихся подчинить себе своевольную колонию. Межпланетная гражданская война – что может быть хуже? Конечно, только межгалактическая война с таинственной технологически продвинутой расой пришельцев. Смогут ли люди объединиться перед лицом новой опасности? Что нужно пришельцам от старого доброго человечества? Об этом вам расскажет сюжет «Гегемонии» – полностью трехмерной стратегии в традициях Homeworld и «Вавилона 5». В ваших руках – судьба десятков звездных систем. ■

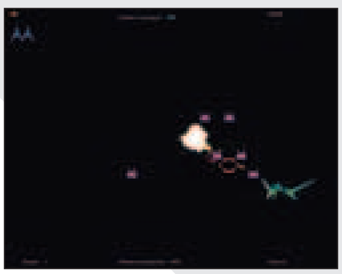
МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ

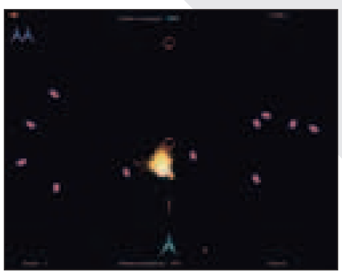


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Galactic Patrol
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Monkey Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 120 МГц, 16 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Классический сайдскроллер с тремя режимами игры: летаем сзади вперед, слева направо и снизу вверх.





Несмотря на невероятное количество выходящих едва ли не каждый день полностью трехмерных проектов удивительной красоты, среди нас есть еще люди, тоскующие по таким вещам, как Space Invaders или Galaga. Лирическая чернота космоса, одинокий истребитель и огромное количество безмозглых врагов – разве этого не достаточно для счастья? Если вам не достаточно, добавьте в список очень удобное интуитивное управление при помощи одной только мыши, продолжительность в двадцать пять уровней и всеобщую трехмерность происходящего. Чистая аркадная радость, возвращающая во времена игровых автоматов на 15-копеечных монетках. ■

БОИ БЕЗ ПРАВИЛ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Savage Arena
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Rage Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 133 МГц, 16 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Брутальная смесь футбола, регби и бокса. Здесь вам за удар в лицо не дадут красную карточку!





Представьте себе команду игроков в регби. А теперь представьте, что каждый игрок – псих почище Джейсона из «Пятницы 13». Командой таких подонков вам и предстоит заправлять в «Боях без правил». Задача – отобрать мяч, пробежать через все поле, обвести вратаря и метким броском забить гол в сияющие неоном ворота противника. И пусть кто-нибудь только посмеет его у вас отобрать – парочка сломанных ребер, выбитых зубов, десятки синяков и контрольное ножевое ранение «на всякий случай» – и наглец больше никогда не захочет выйти на поле. Отличный способ снять стресс после неудачного матча любимой команды. ■

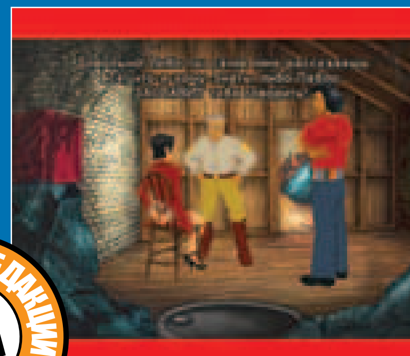
СЛОМАННЫЙ МЕЧ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Broken Sword
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
МедиаХауз
РАЗРАБОТЧИК:
Revolution Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 60 МГц, 16 Мбайт RAM

http://www.mediahouse.ru/

Резюме: Один из величайших квестов в истории индустрии теперь и на русском языке.







У отечественных любителей адвенчур настоящий праздник. В России наконец-то появилось официальное издание первых двух «Сломанных мечей». Называться игры будут «Тень Тамплиеров» и «Дымящееся Зеркало». Конечно, двумерная рисованная графика не может считаться вершиной современных технологий – но не ей, как известно, ценны древние квесты, а сильным сюжетом, яркими персонажами и остроумными диалогами. Тем более приятно, что российский издатель, компания «МедиаХауз», решил не пытаться переосмыслить классику, а ненавязчиво снабдил игры русскими субтитрами, выполненными в лучших традициях литературного перевода. Смело отправляйте на свалку истории гнусные пиратские версии – теперь вы не только услышите, как должны говорить Джордж и Нико, но и узнаете, что они на самом деле хотели сказать. Кроме того, игра вполне подойдет изучающим английский язык как отличное учебное пособие. Мы очень надеемся, что локализация еще не вышедшей третьей части, Broken Sword: The Sleeping Dragon, будет столь же трепетно относиться к сохранению атмосферы оригинала. И последнее: игры можно купить как по отдельности, в jewel-упаковке, по два диска в коробке, так и вместе, в одном DVD-боксе, содержащем сразу 4 диска. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ХАКЕР В ЗНАК ПРОТЕСТА ВЗЛОМАЛ 140 САЙТОВ

Японский 15-летний подросток, возмущенный агрессией США против Ирака, выразил свой протест довольно-таки трудоемким способом. Он взломал 140 сайтов из двадцати трех стран. Полиция быстро вычислила и схватила малолетнего преступника, который, впрочем, и не думал раскаиваться. Он заявил, что сознательно совершил массовые взломы, выражая таким образом свою гражданскую позицию. Вместе с тем юный хакер не опроверг и то, что сделал это и с целью привлечь к себе внимание взломщиков всего мира, стать известным. Об этом сообщил сайт 4User.ru (http://www.km.ru/pc).

14-ЛЕТНИЕ ОБУЧАЮТ АГЕНТОВ ФБР. ЧЕМУ?..

Три девушки-подростка были привлечены к обучению матерых агентов обоего пола, занятых пресечением преступлений, связанных с педофилией. Изобличать педофилов в Интернете непросто, для этого полицейским приходится часами просиживать в подростковых чатах, маскируясь под малолеток. Для чего, в свою очередь, им приходится проявлять доскональное знание молодежной субкультуры. Как раз этому и обучают агентов 14-летние девчонки. Уроки построены в виде своеобразных викторин. Девушки задают вопросы, а взрослые дядьки и тетки пытаются правильно на них ответить. Увы, пока все тесты провалены. Так, взрослые были убеждены, что исполнитель Джастин Тимберлейк (Justin Timberlake) более популярен, чем группа Destiny's Child, а это не так. К своему огорчению великовозрастные агенты узнали, что Led Zeppelin – совсем не круто, а наоборот. Ну а на подростковой моде все засыпались просто «под ноль». Как заметила одна из девушек-»учительниц»: «Похоже, они вообще ничего не знают!».

ДОМЕНЫ .EU И .SU

В ближайшие четыре-пять месяцев мы, возможно, станем свидетелями расцвета новых и хорошо забытых старых «коллективных» доменов первого уровня. Так, после перерыва возобновлена регистрация доменов в зоне бывшего СССР (SU). Пока возвращаются адреса лишь прежним владельцам, но вскоре планируется открыть .SU и для всех желающих. Схожая история происходит и с ранее не существовавшим, но задуманным стать не менее коллективистским доменом EU. Известно, что все страны Европейского содружества уже имеют собственные домены (самый популярный .DE – 6 млн. имен, за ним.UK – 4 млн.). Также существуют интернациональные: .COM, .ORG, .NET, .INFO и другие. Казалось бы, никакой нужды в новом домене нет. Но если учесть, что только в зоне .COM уже зарегистрировано 20 миллионов имен, и помножить это количество на суммы ежегодных платежей, то причина, по которой решено завести еще один домен, станет намного понятней. Заниматься новым бизнесом станет, естественно, свежерожденная организация – European Registry for Internet Domains.

У КИБЕРСКВОТТЕРА ОТНЯЛИ SEX.COM

Основополагающее решение о возвращении доменного имени принял Верховный суд США, и отныне в этой стране интернет-адрес считается частной собственностью. Спор разгорелся из-за весьма прибыльного (по понятным причинам) адреса http://www.sex.com/. Нынешний его владелец, Стивен Коэн, в свое время обманным путем увел Sex.com у законного обладателя – Гари Кремена. Благодаря звучному домену порнобизнес Коэна процветает, одна только реклама приносит по полмиллиона долларов в год. Раздосадованный Кремен обратился в суд, и правда наконец-то восторжествовала. По-

СКАЧАТЬ ФИЛЬМ ЗА ДЕСЯТОК СЕКУНД

Ученые из Калифорнийского Технологического института предложили новый формат передачи данных по Интернету – Fast TCP. Разработка совместима с существующей инфраструктурой Интернета и обеспечивает скорости скачивания файлов до 6000 раз быстрее нынешних. Основное отличие от старого TCP/IP – уменьшение потерь на повторную отправку данных. С новым протоколом и на том же отрезке высокоскоростной сети, где обычный TCP дает 286 Мбит/с, уже достигнуты скорости до 925 Мбит/с, а текущий рекорд – 8.6 Гбит/с.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Вопреки распространенному мнению, наиболее часто хакерским атакам в Интернете подвержены Linux-сервера. В мае этого года на них покушались без малого 20 тысяч раз. На Windows и прочие сервера нападали куда реже – 4 тысячи и 2.8 тысяч раз, соответственно.

...Из общего числа вирусов-червей примерно 50-55% опасны для Windows, 30-35% – для Linux и 10-15% – для других операционных систем.

...Самое большое соотношение пользователей Интернета к населению страны в Южной Корее – 70% жителей постоянно пользуются Сетью, причем каждый пятый – по высокоскоростному доступу.

...Сегодня технология DSL используется более чем в 70% широкополосных подключений в Европе и останется ведущим способом широкополосного доступа до 2007-го года.

...24% женщин и 19% мужчин готовы променять секс на ужин в дорогом ресторане. 8% лиц обоего пола предпочтут сексу чтение, кино или футбол по ТВ. 4% скорее как следует выспятся, чем займутся любовью. Коробку хорошего шоколада сексу предпочтет 5% женщин и, радуйтесь, 0 (ноль!) % мужчин. Все, что после этого останется от 100% – это те энтузиасты, кто не променяет секс ни на что в мире!

VNUnet.com (http://www.vnunet.com), Reuters (http://www.reuters.com), Nielsen//NetRatings (http://www.nielsen-netratings.com)

FREEWAVE DOWNLOAD

XP TWEAKER 1.20

http://xptweaker.narod.ru/downloads/xpt120b32.zip

Утилита для настройки, оптимизации и защиты Windows XP; достойная альтернатива сложной и дорогой Tweak XP Pro. Изюминки – ряд опций для работы с русскими XP, экспорт файлов реестра для переноса настроек на другой ПК. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 687 Kb
9

CDSWITCH 5.39

http://www.verylim.com/CDswitch/CDswitch.zip

Закрывать и открывать лоток CD-ROM'а двойным кликом по иконке привода удобно, особенно если компьютер находится под столом. Вдобавок к этой функции появится локальное меню, вызываемое правым кликом. Там еще восемь опций. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1960 Kb
8

SP SHELL ICONS 1.28.0.10

http://www.drand.ru/Shell_icons/SP_Shic128.zip

Программа автоматической замены почти всех стандартных иконок Windows на более «прогрессивные» и, по мнению автора, красивые. Утилиту запускают только при ее установке/удалении. Деинсталляция вернет все иконки обратно. ■

ОЦЕНКА: ★★★☆
РАЗМЕР: 420 Kb
7

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

На редакционном фронте флэшек царят разборки с уклоном в секс и мистику. А самый умный (поняли, кто?) в пику всем юзает шахматы. И что прикажете считать нашим выбором?!

STREET LIFE

http://www.2flashgames.com/f/f-87.htm



«Ролевик» на тему сложности жизни в современном городе. Вы изучаете весьма подозрительный район мегаполиса, не имея ни оружия, ни денег. Все надо добыть самостоятельно, верно потратить баксы, распорядиться «стволом» и отбиться от бандитов. И вдобавок – заняться сексом!.. ■

WAR VER.4

http://users.pandora.be/sin/war/war%20v4.swf



Хочешь стать членом банды, паренек? Что ж, это можно – просто докажи свою ловкость. Сходи замочи 30 наших конкурентов, и дело в шляпе. Кстати, они уже предупреждены и ждут на старом складе. А чтоб дело спорилось, старина Билл оставил там бомбу. Рванет через 30 секунд... ■

SLAYER

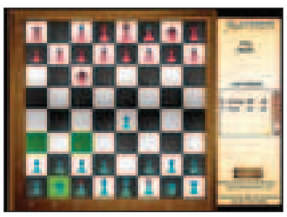
http://www.crazyrussian.com/games/slayer.swf



На кладбище свирепствует нечисть. Есть ли такой некромант-потрошитель, что утихомирит разгулявшихся вампиров со товарищи? Заточите осиновые колья, отправьтесь на погост и проверьте себя – может, вы и есть тот самый герой? Задача, поверьте, непроста, нечисть так и прет... ■

«ШАХМАТЫ»

http://www.media-division.com/flashgames/flashchess/chess.swf



Наверное, единственные на весь Интернет шахматы на Flash. Приемлемая графика, небольшой объем загружаемого файла, запись ходов. Можно выбрать два уровня сложности – Shallow и Deep. Первый – только для слабых машин и тренировки, а второй – для более серьезных баталий. ■

DOWNLOAD

TXT2HTML 2.8.8

http://alexey-pr.pisem.net/Soft/Txt2Html.zip

Утилита конвертирует форматы *.txt, *.rtf, а также текст из буфера обмена в формат html. Программа работает быстрее, чем популярная Text2Web, и, конечно, пригодится любителям электронных книг, заботящимся о своем зрении. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 578 Kb

9

FINDJOURNALS

http://wiln.narod.ru/Files/FindJournals_s.zip

Бесплатные электронные журналы («Хакер», Slammer и др.) переживают пик популярности. FindJournals поможет найти искомое в сотнях килобайт их архивов, скачанных в Интернете. Совет: поместите каталоги журналов в одну папку. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 351 Kb

9

мимо возвращения интернет-адреса, ему присуждена денежная компенсация в 65 миллионов долларов (!). Получить ее, правда, непросто – Коэн уже давно в бегах, предположительно – в Мексике. Так что Кремену остается одно – судиться с компанией-регистратором Verisign, надеясь получить с нее хотя бы какие-то деньги за незаконную передачу домена по подложному письму Коэна...

INTERNET EXPLORER 6 – ПОСЛЕДНИЙ РЕЛИЗ

Microsoft продолжает удивлять: Internet Explorer 6 станет последним браузером, поставляющимся в качестве самостоятельного продукта. Все будущие версии IE будут выходить только в комплекте с соответствующими операционными системами. Об этом стало известно из опубликованного на сайте MSDN интервью с менеджером Брайаном Кантрименом и одним из разработчиков IE Робом Франко.

Основная часть интервью посвящена более строгим установкам безопасности в новой Windows Server 2003, и лишь в конце беседы был задан вопрос о новых версиях Internet Explorer. Кантримен ответил неожиданно: «В качестве компонента ОС IE продолжит эволюционировать, но самостоятельных дистрибутивов больше не будет. Последней самостоятельной версией Internet Explorer стала IE 6 SP1». Причем это объясняется не антимонопольными соображениями, а тем, что IE6 – лучший браузер, который может работать в старых версиях Windows. Для внесения дальнейших усовершенствований придется модифицировать не браузер, а саму операционную систему. Об этом сообщила «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru/2003/6/2/39801/). Кстати новых релизов IE не дождется и Apple Macintosh. Во-первых, истекло пятилетнее соглашение между Microsoft и Apple о выпуске первой компанией браузеров для Маков, а во-вторых, Internet Explorer позорно проиграл соревнование в скорости работы созданному самой Apple браузеру Safari. ■

«РАЗГОН» ИНТЕРНЕТА

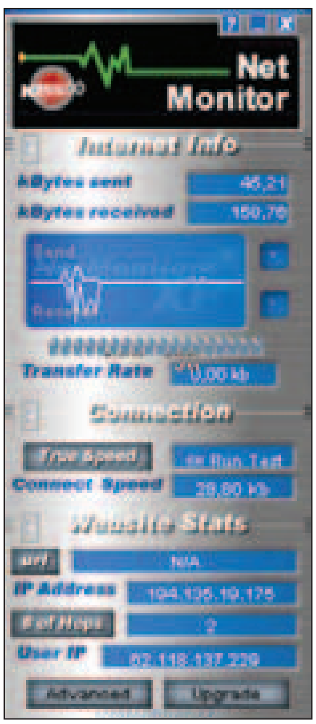
О качестве российских телефонных линий уже сказано много, и чаще всего – ничего хорошего. Даже самые дорогие модемы, «вгрызающиеся», как уверяют производители, в линии и поддерживающие стабильное соединение с провайдером, редко тянут выше 33.6 Кбит/с. А кому бы не хотелось увеличить скорость? Это вполне возможно. Многие провайдеры говорят, что их модемные пулы могут соединять со скоростью 56 Кбит/с, и готовы каждому это продемонстрировать, но – только на собственных линиях... Конечно, очень многое зависит не только от модемов, телефонных станций и соединяющих с провайдером проводов, но и от особенностей технологий передачи пакетов с данными. Правильно настроенная программная часть дает шанс увеличить качество соединения на одном и том же «железе». О том, к чему может привести такая настройка, и пойдет речь далее.

КАК ЭТО БЫЛО

Мы проводили свои эксперименты на самой обычной телефонной линии, а «пыткам» подвергался рядовой модем U.S. Robotics 56K, показывающий при соединениях скорость передачи данных редко больше 4 Кбайт/с и то, только по ночам, когда линии менее всего нагружены.



Softnews.ro – минимум рекламы, максимум толка.



Net Monitor расскажет все о нашем канале в Интернет

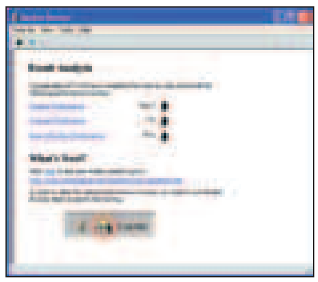
Измерения достигнутых показателей проводились с помощью прогрпммы Net Monitor, доступной на сайте http://www.kissco.com/. Эта программа отображает в виде наглядного графика поступающий и исходящий трафик, скорости работы порта и передачи пакетов с данными. В качестве бонуса в нее встроена поддержка службы Whois, показывающей информацию об интересующем пользователя сайте.

Другие программы, упомянутые в этой заметке, можно обнаружить на Softnews.ro (http://www.softnews.ro/public/cat/12/4, откуда они могут быть скачены. Если же предложенные утилиты чем-то не устроят, то на этом же ресурсе легко отыскать и другие подобные программы.

MODEM BOOSTER 4.0

(http://www.inklineglobal.com)

Modem Booster появился на рынке софта довольно давно и потому удивительно, что его рейтинги постоянно растут, хотя конкурентов с каждым годом все больше. В обзор эта программа попала именно из-за простоты настроек и небольшого размера (2 Мбайт). В Рунете можно найти и русификатор, но переведенная версия почему-то оказалась... в 5 раз меньше оригинальной, хотя ошибок и каких либо недостатков замечено не было. После запуска, включив Configuration Wizard («мастер конфигурации») и выбрав рекомендованные производителем установки, я запустил Auto Tune-Up («автооптимизацию»). После 22 тестов, занявших Интернет на полтора часа, были выведены результаты.


Modem Booster: результаты «разгона» модема напоминают данные по разгону процессора.

Самым важным из пунктов является Average Performance («средний показатель»). Здесь сравнивается средняя скорость модема перед оптимизацией и после нее. Если этот показатель довольно высок, то есть все шансы повысить скорость соединения и разумно в опциях настройки поставить галочку запуска Modem Booster при загрузке операционки. Затем щелкнуть в Tray по значку Modem Booster и выбрать Optimize Modem Setting («Оптимизацию параметров модема»).

В программке есть и ручная оптимизация, но настроить каждый параметр самостоятельно разработчики не дают. Вся ручная оптимизация сводится к автонастройке нескольких разделов: MTU, RWIN, TTL и, для обладателей Win95/98, Cache Size.

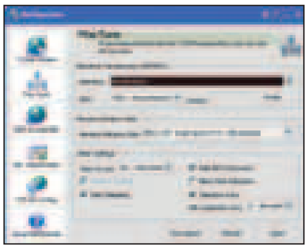
NETSPEEDER

(http://www.superhsoft.com)

Немного лучше с ручной настройкой у NetSpeeder, из предлагаемых значений параметров обработки пакетов можно выбрать оптимальные для разных видов соединений. Присутствует и автонастройка. В программе несколько меню, которые ускорят работу в сети. Меню DSN Accelerator позволит сократить время поиска часто загружаемых сайтов в IE на несколько секунд, а URL Simplification упрощает ввод названий сайтов в панели адреса в том же IE. В последнем меню мож-



Обещано 300% прироста. Они не врут, просто такое возможно при передаче лишь хорошо сжимаемых файлов.



NetSpeeder: образцовый интерфейс и удобство настроек.

но найти информацию о TCP, просканировать IP адреса и контролировать TCP/UDP порты.

ПОДВОДИМ ИТОГИ

После проделанных операций с Modem Booster и NetSpeeder скорость передачи данных возросла на 1-1.5 Кбайт/с, что не так плохо для наших линий. На сайте http://www.inkline-global.com уверяют о возможности увеличить скорость до 300%, и вместо dial-up-соединения получить поток передачи файлов сравнимый с DSL. Верится с трудом, но вдруг у кого-то получится? ■

УЧЕБНИК ЮНОГО МАФИОЗО

Рискуя вызвать негодование определенной части геймеров, скажу, что сайты, посвященные видеоиграм от западных разработчиков, выглядят чаще всего блекло и скучно. Да и количеством чаще всего они похвастаться не могут – если, конечно, не считать многочисленные мелкие странички на бесплатных хостингах. Утолить свой информационный голод, впрочем, практически всегда удается. В том числе и по отношению к серии Grand Theft Auto – наиболее популярной из тех, что были рождены не там, где восходит солнце.

Так как поисковики в ответ на запросы выдают лишь ссылки на те самые «мелкие странички», то лучше сразу начать свое путешествие с http://www.gta3.com. Отсюда можно при необходимости легко перейти на http://www.gtavice.com/ и еще несколько родственных официальных ресурсов. Есть и ссылки на фэнские проекты, типичный их пример – http://www.gouranga.com и его субпроекты (вроде http://azz.gouranga.com). Все они выглядят абсолютно одинаково: суровый серо-коричневый дизайн, минимум арта, меню с множеством пунктов и активно обновляющаяся новостная лента. Если волнует тема «сто способов убить противника насилия в играх», то публикующаяся здесь информация, лишь изредка мелькающая в обычных игровых изданиях, вдохновит вас на новые кровожадные идеи. А о чем еще можно подумать, когда охотящиеся за киллером английские детективы закупают копию ясно-какой-игры, дабы понять, как именно она могла повлиять на его неокрепший разум? Покопавшись в до безобразия подробных справочниках по машинам и оружию, прочитав прохождения и подборки советов, геймер-консольщик может дойти до простой истины. Заключается она в том, что GTA3 и GTA: Vice City, хоть и стали лидерами рейтингов продаж для PS2, все равно воспринимается и фанатами, и разработчиками прежде всего как PC-проект. Соответственно, информационную поддержку в основном получают авторы модов, новых моделей машин и прочих примочек, пригодных для PC-версий GTA3 и GTA: Vice City. Ничего странного в этом нет, ведь хоть цитирование диалогов из GTA: Vice City и стало модным среди игровых журналистов, хорошие фанфики (хотя бы на уровне StarCraft) поклонники пока сочинять не торопятся. Зато для владельцев PC создан отдельный форум (наверное, чтобы не подрались с консольщиками). И правильно!

СЕЗОН САКУРЫ

Серия игр Sakura Taisen, чуть ли не самый популярный в Японии проект, изданный Sega, вот-вот (читай: через год-два) должна придти в США, а соответствующий полнометражный аниме-фильм уже издан в России. Теоретически можно и сейчас через интернет-магазины купить одну из игр и ознакомиться с легендой, но на практике выходит так, что полный перевод на http://www.gamefaqs.com есть только для самых известных частей, а сидеть со словарем и подсчитывать число черт у дико пикселизованных иероглифов – занятие для настоящих маньяков.

О серии в целом мы расскажем как-нибудь в другой раз, пока же отправим вас на, скажем, http://synbios.net/sakura/ – типичную симпатичную страничку, посвященную третьей игре серии. Опыт показывает, что многие геймеры, не имея возможности посмотреть что-то, с радостью соглашаются просто прочитать пересказ сюжета да поглазеть на скриншоты. В этом есть смысл. Хотите знать, откуда прилетел круглолицый и сладкоголосый пилот робота в финальной битве полнометражного фильма? Вам придется подробно изучить события Sakura Taisen 3. Если кажется, что здесь информации мало – загляните на http://www.sakuraarchives.com:82/, где подробно и внятно описываются все два десятка игр серии, а также снятое по их мотивам аниме.

Естественно, особую ценность здесь представляет собой архив музыки и видео. Вареза нет, но, скажем, вступительный ролик к Sakura Taisen 2 – уже штука редкая и крайне привлекательная. Имеется огромный раздел с фэнскими штучками – песнями, фотографиями косплейщиков, артом и фанфиками. Качайте на здоровье. Надеюсь, после просмотра директории My Downloads уже ни у кого не возникнет вопросов о том, имеет ли аниме отношение к приставочным играм?

ОТКРОВЕНИЯ ТЕСТЕРА НОМЕР СЕМЬ

Российские геймеры и игровые журналисты подхватили вирус ЖЖ-болезни (http://www.livejournal.com), упорно отказываются лечиться, убивают свои домашние странички как бесполезные крики в никуда, ставят целью своей жизни искусственное подталкивание себя к участию в событиях, достойных сочинения поста в ЖЖ. Среди англоязычных их собратьев, успевших переболеть живыми журналами, либо опробовать альтернативные болезни, изредка встречаются те, кому нужно нечто большее – мощная цитадель борьбы с враждебным окружающим миром. В рассматриваемом случае цитаделью является сайт http://www.beta-7.com, а враждебным миром – компания Sega. Конечно, не стоит воспринимать все слишком серьезно, но откровения обидевшегося на бывших работодателей бета-тестера, мегабайты видео-компромата и редких фотографий, интересная инсайдерская информация, – все это действительно интересно. Ведь каждая игра, поступившая в продажу, вылизанная до идеального, безглючного состояния, когда-то тоже находилась на стадии бета-тестинга, когда обычные геймеры на время становятся подопытными кроликами в руках безжалостных программистов. Стоит ли завидовать тому, что они могут посмотреть хиты намного раньше, чем мы с вами?



http://www.beta-7.com – зарубежная ЖЖ-цитадель борьбы с компанией Sega.



На http://synbios.net/sakura/ вы можете обнаружить весьма неплохую подборку графики по третьей части игры.

НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

КОСТИК АТАКУЕТ XBOX!
Одной их самых громких новостей последних недель стал быстрый прогресс Cxbx (http://caustik.com/cxbx), эмулятора Xbox для Windows. Заработало большинство самодельных программ, игр и эмуляторов других консолей для Xbox (например, FCE Ultra). В сети появились и скриншоты из коммерческих игр (в частности, Turok Evolution), где Cxbx, вероятно (стоит опасаться фейков), научился отображать хотя бы какую-то графику. Напоминаю, что среди консолей нового поколения пока ближе всех к рубежу полноценной эмуляции коммерческих игр на PC подошел Dreamcast.

ПОРТАТИВНЫЕ СТРАСТИ
Одна из наиболее динамично развивающихся областей эмуляции – та, где так или иначе задействованы портативные консоли. Так, VisualBoy Advance (http://vboy.emuhq.com/, эмулятор GBA для Windows) проапгрейдился до версии 1.6, в PCEAdvance v4.1 (http://hem.passagen.se/flubba/gba.html, эмулятор 16-битной консоли PC Engine для GBA), наконец, реализована поддержка звука, свежая версия Little John GP32 (http://www.ligp32.fr.st/, эмулятор NES для GP32) может похвастаться улучшенной скоростью работы. Так как в Москве и Петербурге в продаже уже появились flash-картриджи для GBA по вполне разумным ценам (остается и возможность заказа через интернет), то вы можете легко превратить свою портативную систему в настоящего монстра, работающего с играми для NES, GBC, Sega Master System и PC Engine и других консолей этого и более ранних поколений. Рекомендую. Некоторые сотрудники нашей редакции, правда, предпочитают использовать GBA для чтения электронных текстов...

АРКАДА ПО-ДОМАШНЕМУ
Тем, кто до сих пор считает Dreamcast своей основной платформой, а также жалуется на (чего скрывать?) отсутствие полноценного эмулятора PlayStation для DC, на котором можно было бы «просто играть», могу порекомендовать использовать MAME DC (http://www.mame.net/, эмулятор аркадных автоматов). Игры уровня NeoGeo вряд ли могут отпугнуть своей графикой, к геймплею и вовсе не может возникнуть никаких претензий. На DC пока эмулируется не вся линейка того, что доступно пользователям PC-версии, часто есть проблемы со скоростью, однако процесс оптимизации идет, и играть можно уже прямо сейчас. Да, кстати, хотя работа над портом MAME под Xbox была в свое время приостановлена из-за опасения санкций со стороны Microsoft, сейчас MAMEoX(http://sourceforge.net/projects/mameox/) стабильно обновляется. Жаль лишь, что работают самодельные программы для Xbox лишь у владельцев чипованных консолей.

ПРОГРЕСС PCSX 2
Пока что эта программа (http://www.pcsx2.net/) – единственный реально развивающийся эмулятор PlayStation 2. Из последних новостей следует отметить релиз версии 0.4 с огромным списком нововведений (по большей части касающихся деталей эмуляции тех или иных компонентов архитектуры PS2), а также пяти новых плагинов к нему. Сообщается также, что авторам удалось запустить еще одну малоизвестную коммерческую игру.

ЭМУЛЯТОРЫ В РОССИИ
Порталы Romov.net (http://www.romov.net) и EMU-Russia (http://emu-russia.km.ru/), в последнее время и так тесно сотрудничавшие, объявили о своем слиянии. Пока готовится совместный проект, все свежие новости следует искать на http://emu-russia.km.ru/ (их пишут люди с Romov.net), там же имеется большая база эмуляторов и ROM-файлов к ним, а также мощный форум с обитающими на нем настоящими гуру эму-сцены. Все вопросы, касающиеся настройки или поиска программ, рекомендую задавать именно там.

SATOURNE РАЗВИВАЕТСЯ
Французский эмулятор Sega Saturn следует по пятам GiriGiri и обновился до версии 1.2 (http://satourne.consollection.com/). Обновлен плагин, отвечающий за процессор SH2 (скорость работы увеличена на 20%), внедрена поддержка ini-файлов (как в GiriGiri), исправлен баг с некорректным отображением диалогов. Дать ссылку на последнюю версию GiriGiri мы не можем (этот эмулятор стал коммерческим), а жаль – на достаточно быстрых компьютерах он практически идеально запускает большинство игр. Улучшения графики нет, но зато картинка выходит один-в-один с оригиналом (как в случае с VGS и PS one). Впрочем, будем надеяться на то, что Satourne добьется тех же результатов.

СТАРИЧКИ ЕЩЕ ЖИВЫ
SNES9x, эмулятор SNES для PC (есть версии для всех популярных операционных систем), обновился впервые за последние два года. Честно говоря, слабо представляю себе, что там еще можно улучшать, но на официальном сайте (http://www.snes9x.com/) выложен целый список обновлений. А вот RockNES (http://rocknes.kinox.org/), как и любой эмулятор NES, и вправду был далек от идеала. В новой версии многое было переписано с нуля для улучшения скорости и совместимости. Напоминаю, что обе программы относятся к разряду «must have» для всех, кому хочется играть в приставочные игрушки на своем PC.

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, это рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Завершился долгожданный ESWC, но сборная России участвовала в этом мероприятии не в полном составе. Победители национальной квалификации не поехали на турнир из–за проблем с получением визы во Францию. Организаторы отборочных заявили, что сделали все возможное для отправления игроков в другую страну, однако некоторые факты говорят обратное. Об этом далее и пойдет речь. Также в номере: рассказ о PGChallenge 2003, результаты турнира по Warcraft III: The Frozen Throne в Москве и обзор римейка q3dm6 для UT2003.

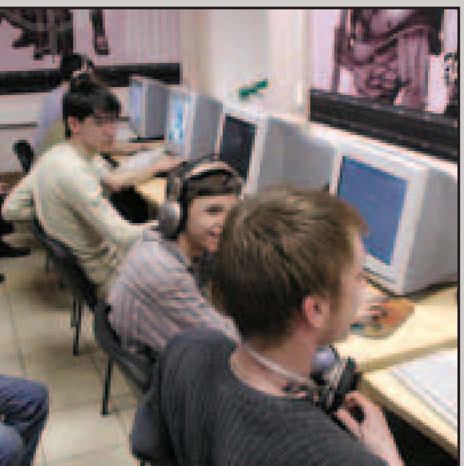
ПЕЧАЛЬНЫЙ ИТОГ ESWC RUSSIA

8-13 июля во Франции состоялся крупнейший чемпионат Electronic Sports World Cup с призовым фондом $150000. 28 июня в московском клубе PvP прошла квалификация на ESWC, в результате которой определились семь сильнейших игроков в трех номинациях. Ими оказались M19*Bigman (Warcraft III), M19*Askold (UT2003) и команда eMax (Counter-Strike) в составе Groove, Mosk, Medic, Kekc, Nepz. Все они должны были представлять Россию на соревнованиях во Франции, однако этого не произошло... Организация «Союз Киберспортсменов России», взявшая на себя обязательства по отправлению победителей на международный финал, не справилась с поставленной задачей. Игровой портал http://www.Cyberfight.ru попытался выяснить причины случившегося, задав ключевой вопрос вице-председателю СКР, Георгию Иванову: «В чем причина провала?». На что был получен следующий ответ: «Первая причина – неорганизованность игроков. Загранпаспорта Askold'a и Bigman'a появились у организаторов в Москве вечером 3 июля, хотя победителям было предложено сдать документы 28 июня, в день церемонии награждения. Однако необходимого у игроков на руках не оказалось, к тому же они сообщили, что не нуждаются в чьей-либо помощи и оформят визу в Питере, по месту проживания. Однако, столкнувшись с трудностями, Askold и Bigman обратились в СКР. В пятницу 4 июля их загранпаспорта были переданы в организацию при консульстве Франции. Но этого оказалось недостаточно, так как для получения визы необходим большой пакет документов, на сбор которого ушел весь день. В выходные консульство не работало, и документы были приняты к рассмотрению только 7 числа. И тут проявила себя вторая причина – изменение порядка оформления виз и ужесточение контроля выезжающих граждан России. Несмотря на то, что СКР заранее связалась с атташе по вопросам молодежи в посольстве Франции, на данном этапе он оказался бессильным чем-либо помочь». Георгий Иванов также добавил, что СКР выполнила свои обязанности, приобретя для призеров авиабилеты до Парижа и обратно. А вот что говорит по этому поводу M19*Askold: «Мы никуда не поехали по банальной причине – не получили визы. Я и Bigman могли сами оформить документы в Питере, но представители СКР заставили нас отправить документы в Москву. Мало того, нас еще и обвинили в неорганизованности. То есть, с одной стороны организаторы требовали привезти документы в Москву, с другой – спрашивали, почему же мы сами не оформили визы. Позднее СКР стала выяснять, почему мы не отдали загранпаспорта непосредственно в Москве, но об этом с нами никто не говорил в день награждения. В итоге мы с Bigman'ом не получили ни поездки, ни денег, ни извинений. И это очень, очень обидно». ASUS|c58*uNkind, специально приглашенный на ESWC для участия в номинации Quake III 1x1, также остался в России. Занимаясь самостоятельно оформлением визы и получив отказ, он обратился за помощью в СКР, но его постигла печальная участь победителей квалификации. Спустя несколько дней после вышеописанных событий выяснилось, что СКР не покупала авиабилеты для призеров, а лишь забронировала их.

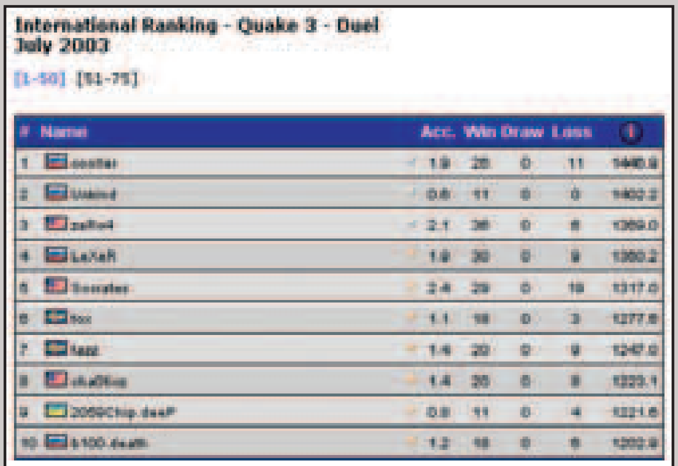
Вот такая невеселая получилась история с ESWC Russia. Игроки, занявшие на турнире места со второго по четвертое, оказались в большем выигрыше, чем победители, которым остается только посочувствовать. Вряд ли мы узнаем истинную правду о произошедшем, но ясно одно – СКР надолго потеряла доверие в глазах ребят, грезивших мечтами о международном чемпионате и отдавших все силы ради возможности проявить себя за рубежом. ■

КАК ЭТО БЫЛО...

Российские квалификации, победители которых ездили на зарубежные чемпионаты:
Ноябрь 2000 года, отборочные на CPL Голландия. На турнир поехали четверо призеров в номинации Quake III: Death, Pele, LeXeR, Demon; июль 2001 года, отборочные на CPL Elsa, Лондон – на турнир поехали команды M19 (CS) и c58 (Q3); август 2001, отборочные на CPL Берлин – на турнир поехала команда c58 (CS).



Питерская Arctica (CS).



International Ranking - Quake 3 - Duel
July 2003

[1-50] [51-75]

#	Name	Acc.	Win	Draw	Loss	
1	cooller	1.9	20	0	11	1440.9
2	Unkind	0.6	11	0	0	1402.2
3	zeRo4	2.1	38	0	8	1369.0
4	LeXeR	1.9	30	0	9	1360.2
5	Socrates	2.4	29	0	18	1317.0
6	fox	1.1	18	0	3	1277.8
7	fazz	1.4	20	0	9	1247.0
8	[illegible]	1.4	20	0	8	1223.1
9	2050Chip.deaF	0.8	11	0	4	1221.6
10	b100.death	1.2	18	0	8	1202.8

Cooller Занимает первое место по рейтингу CyberLeagues.org

После ESWC Russia доверие игроков потеряно надолго.

Как вы уже знаете, победители ESWC Russia во Францию не поехали – так же, как и чемпион WCG 2002, ASUS|c58*uNkind. Однако трое россиян, приглашенных на ESWC в номинации Quake III 1x1, оказались разумнее остальных и оформили документы заблаговременно, порадовав тем самым всех болельщиков. О выступлении на турнире b100.Death'a, Cooller'a и M19*LeXeR'a далее и пойдет речь. 20 участников со всего земного шара были разбиты на 4 группы по пять человек в каждой. Екатеринбуржец Death попал в «группу смерти». Не без труда разобравшись с англичанином Dreg'ом и южноафриканцем Phantom'ом, россиянин бесславно

РЕЗУЛЬТАТЫ PGCHALLENGE 2003.

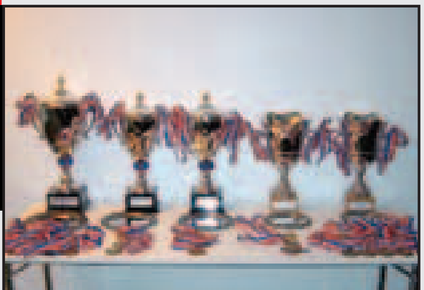
В то время как проходили бои ESWC, в Чехии состоялся крупный чемпионат PGChallenge 2003. Призовой фонд турнира составил $ 31000. Соревнования проходили на закрытом стадионе и собрали участников из более чем 20 стран мира. Приехали даже игроки из далекого Тайваня. Однако в ключевых номинациях лучше других проявили себя российские киберспортсмены.

Quake III 1x1:
1 место
ASUS|c58*Polosatiy – $ 1000;
2 место
Cho3en – $ 500;
3 место
eoe.Diablo – $ 250.

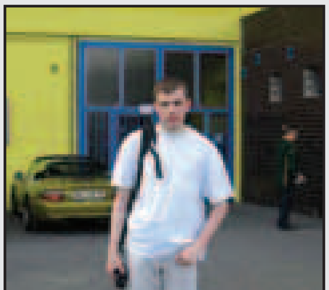
Warcraft III 1x1:
1 место
SK.Soul – $ 1000;
2 место
Plague[pG] – $ 500;
3 место
Giacomo – $ 250.

UT2003 1x1:
1 место
BurningDeath – $ 1000;
2 место
ASUS|c58*Polosatiy – $ 500;
3 место
Eski – $ 250.

ТРЕТИЙ ГОД ПОДРЯД НА ЧЕШСКОМ ТУРНИРЕ В НОМИНАЦИИ QUAKE III ПЕРВОЕ МЕСТО ДОСТАЕТСЯ РОССИИ. В 2001 ГОДУ ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАЛ B100.DEATH, В 2002 ГОДУ – M19*LEXER, НУ А В ЭТОТ РАЗ ЧЕСТИ БЫТЬ ЛУЧШИМ УДОСТОИЛСЯ АВТОР ВАШЕЙ ЛЮБИМОЙ РУБРИКИ.



Кубки для призеров ESWC .



SK.Soul у входа на PGChallenge.

РЕЗУЛЬТАТЫ МАТЧЕЙ ПЛЕЙ-ОФФ НА ESWC QUAKE III 1X1:

- **Полуфиналы;**
  Cooller vs Fazz – 2:1 (15-1 на pro-q3dm6, 7-10 на pro-q3t4, 15-3 на ztn3t1);
  ZeRo4 vs LeXeR – 2:1 (14-9 на pro-q3t4, 1-6 на ztn3t1, 32-4 на pro-q3dm6).
- **Матч за бронзу;**
  LeXeR vs Fazz – 2:0 (9-2 на ztn3t1, 14-12 на pro-q3t4).
- **Суперфинал;**
  Cooller vs ZeRo4 – 2:1 (5-6 на pro-q3t4, 8-7 на ztn3t1, 16-4 на pro-q3dm6).

ИТОГОВАЯ РАССТАНОВКА МЕСТ:
1 место – Cooller (Россия) – $ 4000;
2 место – ZeRo4 (США) – $ 3000;
3 место – LeXeR (Россия) – $ 2000;
4 место – Fazz (Швеция) – $ 1000.

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC FRANCE.

проиграл ZeRo4 и Z4muz'у с одинаковым счетом 0:2 по картам. Двух побед для выхода в следующий тур оказалось недостаточно. А вот Cooller с LeXeR'ом прошли стартовый раунд без особых хлопот. Результаты плей-офф смотрите в таблице.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСТАЛЬНЫХ НОМИНАЦИЙ ESWC.

Counter-Strike 5x5:
1 место – Team9 – $ 35000;
2 место – zEx – $ 25000;
3 место – SK.Swe – $ 15000.

Warcraft III 1x1:
1 место – SK.Heman – $ 7000;
2 место – SK.MadFrog – $ 5000;
3 место – aT.FatC – $ 3000.

UT2003 1x1:
1 место – SK.GitzZz – $ 7000;
2 место – Zulg – $ 5000;
3 место – Fatality – $ 3000.

На нашем CD вы найдете огромное количество демо-записей с турнира.

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как e4-Reef (Q3), eVeNfLoW (UT2003), Cha0ticz (Q3), xP.NIRee (CS), [CCCP]Kuku (Q3), dz.CombatCarl (UT2003).

РИМЕЙК КАРТЫ Q3DM6

ДЛЯ UT2003 – DM-CAMPGROUNDS2003-LE

В прошлом выпуске «Киберспорта» я рассказывал про уровень DM-Fragpipe2003 для UT2003. Сегодня под обзор попал римейк одной из самых известных карт для Quake III – DM-Campgrounds2003-LE от создателя Lepsil0nl (ищите на нашем CD). Запустив ее на компьютере, вы сразу же узнаете старую добрую q3dm6. Структура уровня полностью соответствует оригиналу от id Software, хотя открытого пространства стало гораздо больше.

Расположение оружия осталось прежним с учетом различия арсенала в UT2003 и Q3. На платформе, где раньше был Railgun, теперь вы найдете снайперку. Rocket Launcher находится на старом месте, также как и все типы брони. Pulse Gun логично заменил Plasma gun, Shock Rifle – Lighting Gun, Minigun и Flak Cannon – Shotgun'ы. Вместо кваковских Armor Shards появились Health Vials, прибавляющие по 5 единиц здоровья, а вот аптечки остались на привычном месте. Джампады, лестницы – все это без изменений. В самом центре DM-Campgrounds2003-LE своего обладателя ждет Double Damage (аналог Quad), а не Megahealth, поэтому карта скорее является римейком q3dm6tmp, включенной в набор профессиональных карт от Team Abuse, нежели стандартной q3dm6. Из-за отсутствия распрыжки в UT2003 все трюки на уровне выполняются с помощью отскоков от стен (dodge wall jump). К снайперке от платформы напротив можно попасть, оттолкнувшись от ближайшей стены и дополнительно подпрыгнув в полете (смотрите скрин, а так же демоку трюка на CD). А если с нижнего этажа сделать Shield Gun jump на лампочку рядом с Flak Cannon на стене, то благодаря dodge wall jump вы попадете на второй этаж. Дуэльная тактика на DM-Campgrounds2003-LE, как и на q3dm6tmp, достаточно проста. Контролируйте Super Shield Pack +100 и не давайте противнику беспрепятственно забирать Shield Pack +50. В промежутках между появлением брони приходите за Double Damage, появляющийся через 1 минуту 20 секунд после подбора. Ваш основной арсенал в бою должны составлять Shock Rifle, Flak Cannon и снайперка. На средних дистанциях особенно хорош Minigun.

DM-Campgrounds2003-LE – самый удачный римейк какой-либо карты для UT2003. Арена прекрасно подходит для Free For All, дуэлей и командой игры. За счет уникальных трюков вы откроете для себя новые возможности перемещения по уровню. ■

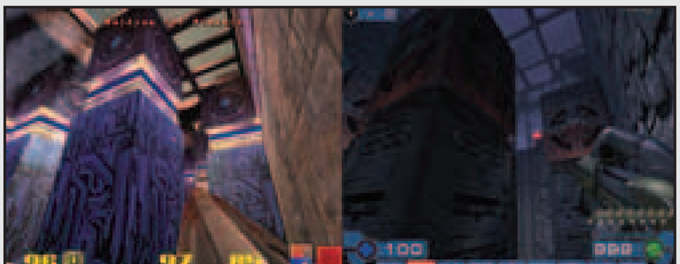
ВЫСТАВИВ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ НА МАКСИМУМ, ВЫ НАСЛАДИТЕСЬ НЕОБЫЧАЙНОЙ КРАСОТОЙ DM-CAMPGROUNDS2003-LE. ОСОБЕННО ВПЕЧАТЛЯЮТ ЗЛОВЕЩИЕ КРАСНОВАТЫЕ ЧЕРЕПА, ВИСЯЩИЕ НА СТЕНАХ У ROCKET LAUNCHER И ARMOR +100, А ТАКЖЕ ПЕРЕЛИВАЮЩИЕСЯ ТРУБЫ НА СРЕДНЕМ ЭТАЖЕ. ЧТОБЫ ОПИСАТЬ ВСЮ КРАСОТУ И БУЙСТВО ОГНЕННЫХ ЭФФЕКТОВ В КОМНАТАХ С SHOCK RIFLE И FLAK CANNON, У МЕНЯ ПРОСТО НЕ ХВАТАЕТ СЛОВ.



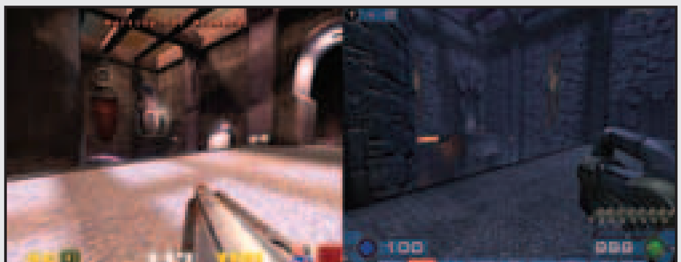
Оттолкнувшись от стены справа с помощью dodge wall jump (красная стрелка), вы сможете добраться до снайперки.



Запрыгните на лампу напротив, выстрелив себе под ноги из Shield Gun (зеленая стрелка). Затем выполните dodge wall jump (красная стрелка) от стены слева, и вы на втором этаже.



Столбы в комнате с броней в Quake III смотрятся гораздо красивее.



Тут все по-старому. Только вот добраться до Railgun'a теперь не так просто.



Quad и в Африке Quad. Хотя в UT2003 он выглядит более зловещим.

DODGE WALL JUMP – ПРОДВИНУТЫЙ СПОСОБ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ В UT2003, ЗАКЛЮЧАЮЩИЙСЯ В ВОЗМОЖНОСТИ ОТСТОКА ОТ СТЕН И ОДНОВРЕМЕННОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ DODGE. ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ ЭТОТ ХИТРЫЙ ПРИЕМ, НУЖНО ПОДОЙТИ НА БЛИЗКОЕ РАССТОЯНИЕ К КАКОЙ-ЛИБО СТЕНЕ, ВСТАТЬ К НЕЙ БОКОМ. ЗАТЕМ ПРОИЗВЕСТИ ОДИН ПРЫЖОК НА МЕСТЕ И МГНОВЕНИЕ ВЫПОЛНИТЬ DODGE В ПРОТИВОПОЛОЖНУЮ ОТ СТЕНЫ СТОРОНУ И ВТОРОЙ ПРЫЖОК. ПОЛУЧИТСЯ НЕКОЕ ПОДОБИЕ ПОЛЕТА, БЛАГОДАРЯ КОТОРОМУ МОЖНО ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ НА ДЛИННЫЕ ДИСТАНЦИИ.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

КРУПНЫЙ ТУРНИР В МОСКВЕ.

26 июля в Москве прошел закрытый турнир по Warcraft III: The Frozen Throne. 10 лучших игроков из двух городов разыграли между собой $500.

Риплеи всех матчей с чемпионата ищите на нашем CD.

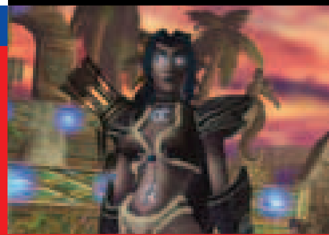
1 место – M19*BigMan (Санкт-Петербург) - $300;
2 место – SK.Soul (Москва) - $150;
3 место – tS.Flash (Москва) - $50;

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Я жду вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем номере вас ждут результаты первых региональных отборочных WCG Russia 2003, рассказ о «Невском Кубке» и обзор патча Warcraft III ver. 1.12


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!
ОПЕРАЦИЯ
S2 Silent Storm
1943 год. Пока весь мир охвачен войной, новая сила стремится к власти.
Только настоящим профессионалам под силу предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон.
Возглавьте команду элитных бойцов, вступайте в войну без правил и ограничений!
Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов тридцати национальностей
Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных ножей до станковых пулеметов и экспериментальных образцов
Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и объектов, засады и стремительные атаки коварные удары в спину, бесшумное устранение часовых и многое другое!
games.1c.ru
www.nival.com
Выход: 3 квартал 2003 года
Операция Silent Storm © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Silent Storm» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE

[PC]: WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], после чего введите нужный код. В подтверждение того, что все было сделано правильно, появится сообщение Cheat Code Enabled. Список кодов приведен ниже:
keysersoze (число) – получить золото (500 ед. – по умолчанию);
leafittome (число) – получить древесину (500 ед. – по умолчанию);
greedisgood (число) – получить золото и древесину (500 ед. – по умолчанию);
allyourbasearebelongtous – выиграть сценарий;
somebodysetusupthebomb – проиграть сценарий;
whosyourdaddy – неуязвимость и способность убивать с первого удара;
iseedeadpeople – открыть всю карту;
strengthandhonor – продолжить игру после поражения;
itvexesme – отключить условия для победы;
warpten – ускоренное строительство;
iocainepowder – быстрая смерть;
pointbreak – отсутствие потребности в пище;
whoisjohngalt – ускоренное исследование;
sharpandshiny – исследовать улучшения;
riseandshine – наступает утро;
lightsout – наступает вечер;



daylightsavings (1-24) – установить время суток;
thereisnospoon – неограниченный запас маны;
motherland (раса) (номер уровня) – загрузить нужную карту;
abrakadabra – все деревья исчезают;
ihavethepower – герои достигают десятого уровня.

[PC]: НИКТО НЕ ЖИВЕТ ВЕЧНО 2: С.Т.Р.А.Х. ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Во время игры нажмите клавишу [T], а затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:
god – режим Бога;
ammo – восполнить боекомплект;
guns – получить все оружие;
kfa – получить все оружие и амуницию, восполнить здоровье и броню;
mods – получить модификации для оружия;
armor – восполнить броню;
health – восполнить здоровье;
rosebud – получить снегоход (на

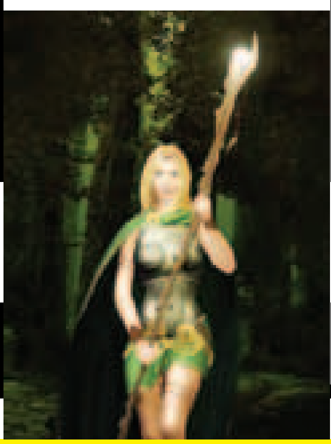


заснеженных уровнях);
poltergeist – невидимость;
maphole – пропустить уровень;
skillz – получить skill-поинты;
baddaboom – мощные взрывы;
build – отобразить версию игры.

Доступ ко всем уровням:
Учтите, что вам предстоит изменить ряд параметров в реестре, и любая ошибка может повлечь за собой сбои в работе Windows. Запустите Regedit и используйте опцию Registry/Export Registry File в главном меню, чтобы создать архивную копию реестра. После этого отыщите запись
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0]
и измените значение параметра EndGame на «1».

[PC]: AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Нажмите во время игры [CTRL] + [SHIFT] + [C]. После того, как вы услышите подтверждающий звуковой сигнал, введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита:
win – выиграть текущий сценарий;
lose – проиграть текущий сценарий;
gold – получить 1000 золотых монет;
mana – получить 1000 единиц маны;
research – получить доступ ко всем заклинаниям;
spells – сделать все заклинания бесплатными;
freemove – получить способность свободно передвигаться;
towns – открыть все города на карте;
explore – открыть/скрыть всю карту;
fog – откл./вкл. туман;
instantprod – вкл./откл. мгновенное производство;
instantres – вкл./откл. мгновенное исследование;
ai – вкл./откл. искусственный интеллект;
cityspy – вкл./откл. возможность шпионить во вражеских городах;
upgradehero – повысить уровень героя.

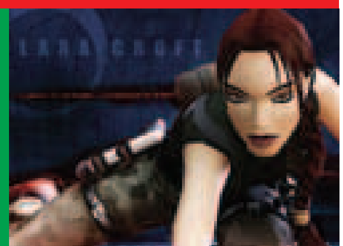


[PS2]: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Завершить уровень
Выберите опцию Load Game и укажите нужный файл. Нажмите R2 + ◻. Покиньте экран Inventory, и Лара либо Кертис самостоятельно доберутся до конца уровня и завершат его.

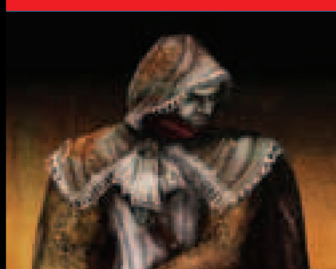
Пропустить уровень
Поставьте игру на паузу, после чего зажмите L1 + R2 + ▼ + ✕. Отпустите кнопки и быстро нажмите ○, ▲, ◻, ✕, ▶, ▼. В меню появятся две новые опции: Skip level и Level select, предоставляющие возможность пропустить текущий уровень либо выбрать желаемый.

Неограниченный запас предметов



Зайдите в любую локацию с деньгами либо аптечками, подберите добро, после чего покиньте область. Вернитесь назад – предметы вновь появятся на своих местах. Повторите процедуру несколько раз, пока не получите удовлетворение от результата.

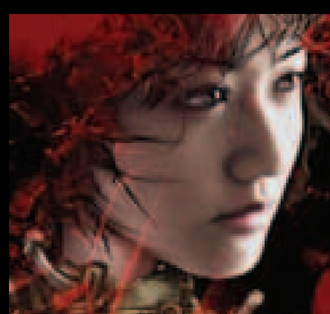
[PC]: DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK



Нажмите клавишу [ENTER] во время игры и введите один из нижеприведенных кодов:
moneyformothing – получить 9999 единиц золота/всех видов маны;
help! – вылечить выбранную группу;
borntorun – восстановить ходы выбранной партии;
wearethechampions – выиграть миссию;
loser – проиграть миссию;
herecomesthesun – открыть всю карту;
paintitblack – скрыть всю карту (карта остается открытой только в местах нахождения героев и городов);
anotherbrickinthewall – позволяет в течение одного хода строительство более одного здания в столице;
badtothebone – война со всеми расами;
givepeaceachance – мир со всеми расами;
cometogether – альянс со всеми расами;
stairwaytoheaven – переход на следующий уровень всех юнитов в ваших партиях;
jump – все юниты в выбранной партии получают опыт, которого почти достаточно для перехода на следующий уровень (не хватает всего одной единицы XP);
lifeisacarnival – оживить павших воинов;
invisibletouch – AI противника вас не замечает;
letsdothetimewarpagain – пропустить один игровой день.

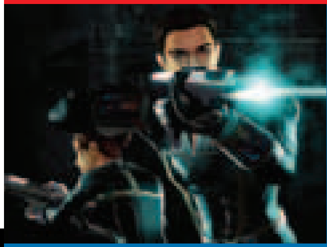
[PC]: AQUANOX 2: REVELATION

Создайте ярлык к исполняемому файлу и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметры -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice для активации режима читов. После этого используйте во время игры следующие



клавиши:
[F7] – вкл./откл. режим Бога;
[F8] – вкл./откл. невидимость;
[F10] – автоматическое выполнение миссии;
[F11] – выполнение миссии вручную;
[F12] – миссия провалена.

[PC]: STAR TREK: ELITE FORCE II



Запустите игру с опцией +set developer 1 +set cheats 1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть примерно следующим образом:
C:\Program Files\Activision\EF2\EF2.exe» +set developer 1 +set cheats 1

Во время игры нажмите клавишу (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:

god – режим Бога;
give all – получить все оружие;
give (название) – получить необходимый предмет или оружие;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
notarget – враги вас не видят;
modellist – отобразить список моделей;
health (1-9999) – установить необходимое количество единиц здоровья;
kill – самоубийство;
maplist – отобразить список карт;
quit – выйти из игры.

[PC]: MIDNIGHT CLUB 2



Следуйте на экран опций и загляните в меню Cheat Codes. Вводите коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:

theparrot – получить доступ ко всем режимам;
griswold – получить доступ ко всем городам;
upupdowndown – получить доступ ко всем городам и авто;
howhardcanitbe(0-9) – установить уровень сложности;
howfastcanitbe(0-9) – установить максимальную скорость;
starpower – нажмите , чтобы выстрелить;
leatherandlace – нажмите , чтобы выпустить ракету;
starlite – психоделика;
octane – нитро-ускоритель;
yerbamate – неограниченный нитро-режим.

READER'S HINTS

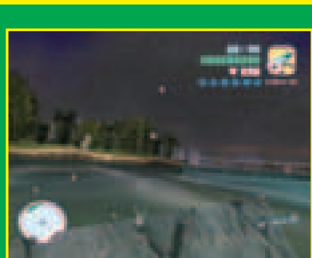
И вновь наша читательская рубрика целиком и полностью посвящена GTA: Vice City. Правда, на сей раз я отказываюсь что-либо комментировать. Поистине народная игра.

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Дима (Dan2003@userline.ru)



Порочная практика в GTA: Vice City до добра не доводит. Отыщите остров, на котором расположена гольф-площадка, и посмотрите в сторону бара байкеров. В воде вы увидите риф, на котором покоится обыватель. Обратите внимание на



его ноги – у парня явно были расхождения во взглядах с местной мафией.

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Иван Клименко (letesk@mail.ru)

Труднодоступные машины:

1. Неуязвимый Адмирал
Достать тачку можно в миссии «Ангелы-Хранители» – обратитесь к Кортезу. Просто, когда приедет Диаз, убейте неприятеля, и двери машины откроются.

READER'S HINTS

2. Бордовый лимузин
Появляется в третьей миссии, привязанной к киностудии. Получите задание и убейте Кэнди Сакс в тот момент, когда она подойдет к лимузину. Постреляйте по роскошной машине – должен выйти шофер. Если он не покинет средство передвижения, пристрелите его через лобовое стекло.

3. Черный Вуду
Появляется в самой последней миссии. Когда доберетесь до нужной точки, расправьтесь со всеми гаитянцами, но ни в коем случае не трогайте сидящего за рулем. Пристрелите бедолагу через лобовое стекло. Примечание: не убивайте главаря сразу, так как вы сможете получить еще одну машину в дальнейшем.

4. Гроб Ромеро
Появляется в самой последней миссии. Получите авто, описанное



пунктом выше, и гоните за главарем, который удирает на шикарной тачке. Обгоните его и выстрелите в стекло. Главарь скончается, двери откроются, и вы получите машину своей мечты. Следуйте в гараж.

5. Черная Рысь
Встречается при выполнении телефонной миссии. Убейте две первые цели и следуйте к третьей. Выйдет мужик с дробовиком, а второй обыватель рванет на нужной вам тачке. Отделайтесь от подонка с помощью верного шотгана и отправляйтесь в погоню за авто. Выстрелите в лобовое стекло, и вам достанется шикарная машина.
Примечание: Всеми силами постарайтесь не взорвать тачку.

6. Белый Walton
Встречается в первой миссии, которую вам выдаст Фил. Убейте одного дилера, возьмите тачку и отгоните ее в гараж. Вернитесь и перестреляйте всех остальных мошенников. Вам прикажут взорвать угнанную тачку. Держите путь к гаражу и подорвите машину. Миссия будет выполнена. Отойдите от гаража. Свершится чудо – вместо обломков машины появится новенькая тачка.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

К шедеврам игровой индустрии всегда приятно возвращаться. В томительном ожидании Dues Ex: Invisible War ловишь себя на мысли, что безумно хочется вновь окунуться в мир, созданный Уорреном Спектором, и в следующую же секунду устанавливаешь на винчестер оригинальный Dues Ex. JC Denton все еще в форме. Убедитесь в этом сами!

[PC]: DEUS EX

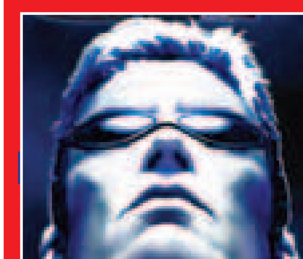
Создайте ярлык к исполняемому файлу DeusEx.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметр -haxOr. У вас должно получиться что-то похожее на C:\DeusEx\System\DeusEx.exe -haxOr.
После такой нехитрой операции можете смело запускать игру с обновленного ярлыка.

1. Чай, кофе, потанцуем?

Зайдите в меню в раздел Credits и наберите на клавиатуре фразу danceparty. Вслепую. Конечно же, шучу. В случае нажатия на неверную клавишу, вы услышите необычный звуковой сигнал (например, душераздирающие стоны унитаза) вместо характерного стука печатной машинки. Набрав все правильно, вы станете свидетелем прикольной танцевальной вечеринки, которую, кстати, особенно ярые поклонники игры могут использовать в качестве скринсейвера. Энергичная музыка, световые эффекты и развлекающиеся дамочки – что еще нужно агенту Дентону для полного счастья? Главное – сделать звук погромче. На моих часах было как раз два часа ночи, и соседи снизу очень порадовались.

2. Что в имени твоем?

Зайдите в меню в раздел Credits и наберите на клавиатуре фразу quotes. Вслепую. Или шутка повторенная дважды, уже не кажется столь смешной? Дождитесь за-



вершения титров, и вашему взору предстанет групповая фотография разработчиков из Ion Storm. Только не спешите нажимать на [Escape], подождите еще немного и активированный чит заставит posолзти по экрану различные забавные фразы, которые создатели то и дело отпускали во время создания своего хита. После этого вас ожидает еще один сюрприз в виде групповой фотки разработчиков, на которой они уже стоят спиной к камере.

3. What is the Matrix?

Начните новую игру или загрузите сохраненную. Нажмите [Escape], зайдите в меню в раздел Credits и наберите на клавиатуре фразу thereisnospoon. Вслепую? Не обязательно. Все-таки дурацкая шутка, повторенная трижды, наводит на любопытные размышления. Вернитесь к игре. Теперь все должно предстать перед вами в своем первозданном виде, а именно – в бегущих зелененьких циферках. Класс!

4. Не умничать!

Зайдите в меню в раздел Credits и наберите на клавиатуре фразу bighead. Молчу-молчу. Вы, наверное, ожидаете, что у всех персонажей теперь будут огромные головы? Не дождетесь. Этот прикол от разработчиков заключается в том, что на экране хаотично появляются надписи SO YOU THINK YOU'RE SMART?, и на этом все веселье заканчивается.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!
P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН_ZONTIQUE@GAMELAND.RU

РУССКИЙ ФРОНТ

КРАСНАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕЙ!

Начать играть в варгеймы «с нуля» – задачка не из простых. На исход боя влияет такое огромное количество перекрывающих друг друга факторов, что однозначно выигрышной стратегии, как правило, не существует. Но ведь есть же на свете люди, способные побеждать управляемые компьютером армии! Сегодня вы узнаете, как им это удается.

Первая составляющая успеха – умеренность в амбициях. Не лезьте в драку, которой можно избежать. В самом начале миссии внимательно изучите вашу боевую задачу, найдите на карте указанные там населенные пункты и прикиньте маршрут следования ваших сил. Чем меньше «ненужных» городов и сел встретится по пути – тем лучше. Ваша задача – вовсе не тотальное уничтожение противника, а именно исполнение приказа. С этим, кстати, связан не совсем честный способ завершения некоторых сценариев: в последнем городе достаточно уничтожить одно подразделение противника – то, которое стоит на символизирующем город флажке. Если поставить на этот шестиугольник свой отряд, город будет считаться взятым, а сценарий – пройденным, даже если на карте у вас оставалась одна израненная пехота, да и та – в окружении танков противника.

Разделяйте армии, но не распыляйте силы. Никогда не выводите на карту все свои войска одной большой толпой. Помните, что огонь по противнику могут вести только те юниты, что находятся на соседнем шестиугольнике с врагом. Если ваш ударный отряд состоит из двух десятков танков, они начнут банально мешаться друг другу – в результате участвовать в бою будет лишь каждый второй. Разумно разделить эту армию на две и «запустить» каждую со своей стороны карты. Конечно, вам придется следить за двумя фронтами одновременно, но и со сценарием вы справитесь за вдвое меньшее количество ходов, что в «Русском фронте» отнюдь немаловажно.

Берегите артиллерию. Как и в практически любой другой стратегии, успех





обеспечивает в основном грамотное использование дальнобойных войск. Если «обычная» техника и пехота могут атаковать лишь находящегося в непосредственной близости врага, то артиллерия бьет на три, четыре, пять или даже шесть клеток. Расплатой за такую роскошь служит невозможность вести огонь «в упор» и отличительная хрупкость. Используйте артиллерию только при серьезной поддержке со стороны основных сил. Можно даже выстроить войска в импровизированную формацию – первый ряд, плотно, тяжелые танки, а второй – артиллерия при поддержке пехоты. Если подогнать такую «свинью» на расстояние ровно одной клетки от города, можно снести всю оборону за счет одних только пушек, постоянно ремонтируя вызывающие огонь на себя танки. Это допустимая тактика, но ее исполнение займет слишком много времени, которого вам в игре всегда будет не хватать. Чтобы ускорить процесс, немного изменим схему построения первого ряда.

Разделим войска условно на три группы – «лучники», «диверсанты» и «козлы отпущения» (в дальнейшем просто «козлы»). «Лучники», это, ясное дело, артиллерия. «Диверсанты» – либо пехота на быстрых грузовиках, либо легкая техника. Они должны уметь далеко передвигаться и, по возможности, хорошо уничтожать бронетехнику. «Козлами» будут танки, чем тяжелее – тем лучше. От них требуется одно умение – держать удар врага. Противник, как правило, тоже не лыком шит, и к подходу ваших сил будет готов – свою артиллерию он бессмысленно под удар не поставит. Построим войска как в прошлом пункте, немного разбавив первый ряд парочкой «диверсантов» и подойдем к противнику на расстояние одной клетки. Чем дольше вы будете проводить артподготовку – тем лучше. Как правило, время не позволит вам особенно нежиться, и удар придется наносить по еще крепкому врагу. Итак, в начале нового хода, в час X, (после очередного раунда артподготовки) «диверсанты» из первого ряда ломают строй и устремляются к пушкам противника. Их задача – уничтожить артиллерию. «Козлы» тем временем тоже напрочь забывают о построении и атакуют ближайшие к ним цели, концентрируя огонь на тех, которые могут угрожать «открывшимся» лучникам. За один такой ход реально без потерь уничтожить до половины техники врага. Увы, но на ответном ходу потери все-таки придется терпеть.

Чудовищная эффективность артиллерии в «Русском фронте» объясняется простым недочетом искусственного интеллекта противника: на нормальной сложности он не умеет чинить свою технику, что и служит причиной ее бесславной гибели. Во-первых, никогда не повторяйте его ошибку: если под вашим началом обнаружится юнит с составом (по сути дела, это то же здоровье) меньше трех – в бою он в таком состоянии бесполезен – потратьте ход на его «лечение» и вы тут же получите в свое распоряжение новенький образец, готовый задать врагу какого угодно жару. Чините технику при каждом удобном случае – ее не также просто заработать заново.

Заучивайте карты. Перед серьезным прохождением миссии имеет смысл быстренько пробежаться по ней, разведать силы врага, перезагрузить уровень и расположить войска в соответствии с полученной информацией. Должна же и у нас быть какая-то разведка, верно?



В случае решительной атаки нападайте сначала самыми быстрыми юнитами, ставя их так, чтобы они могли атаковать противника и в то же время были как можно дальше от вашей основной армии. Тогда только подходящая к полю боя тяжелая техника, наконец-то добравшись до врага, не обнаружит вожделенный шестиугольник занятым каким-то полудохлым выскочкой. ■



РОМАН POLOSATIY ТАРАСЕНКО (POLOSATIY@GAMELAND.RU)

WARCRAFT III:
THE FROZEN THRONE

Что может быть лучше Warcraft III? Только Warcraft III: The Frozen Throne, дополнение к и без того отличной игре, включающее в себя новые постройки, войска и многое другое. В этой статье вы узнаете о том, как пользоваться уникальными возможностями The Frozen Throne в мультиплеерной битве. Первое место на World Cyber Games не гарантируется, но победить своих извечных соперников по рейтингу battle.net вы теперь сможете. Начну свой рассказ с общих советов.

Обычно преимуществом владеет тот игрок, чей герой развит до более высокого уровня, поэтому постоянно нападайте на нейтральных монстров для прокачки. Даже если герой не участвует в набегах, опыт у него все равно растет. В начале каждого поединка исследуйте свободным рабочим карту на предмет обнаружения базы противника. Не забывайте про индикатор «Расходы» (Upkeep), отображающий численность вашей армии. Чем выше расходы, тем сложнее содержать город. Если в правом верхнем углу экрана вы видите «Расходы – 30%» (более 50 юнитов), каждый рабочий из 10 единиц золота, добытых в руднике, будет приносить в казну лишь 7; а если – «Расходы – 60%» (более 80 юнитов) – 4. В бою используйте «Свиток Возвращения» (Scroll of Town Portal) героя. В том случае, когда атакуют вашу главную базу, вы можете мгновенно телепортироваться и отбиться от врага. Если же вы напали на пристанище недруга и чувствуете, что силы неравные, активируйте Свиток Возвращения, не допустив тем самым смерти своих воинов.



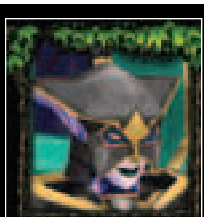
Несколько лучниц, охотницы и два героя. Этого достаточно, чтобы доставить неприятности любой расе на начальной стадии игры.

NIGHT ELVES – ГЛАВА 1. «ГРИНПИС» НАСТУПАЕТ

В КЛАССИЧЕСКОЙ WARCRAFT III ЭЛЬФЫ БЫЛИ ХОРОШИ ЗА СЧЕТ МАГИИ, ТЕПЕРЬ К НИМ ПРИСОЕДИНИЛАСЬ НОВАЯ ГЕРОИНЯ, СМОТРЯЩАЯ В НОЧЬ (WARDEN), УСИЛИВАЮЩАЯ БОЕВУЮ МОЩЬ.

НОВЫЙ ГЕРОЙ ЭЛЬФОВ

СПОСОБНОСТИ СМОТРЯЩЕЙ В НОЧЬ



«Веерный бросок» (Fan of Knives) – бросок веером огромного количества острых, как бритва, ножей, наносящих существенные повреждения всем войскам противника поблизости;

«Скачок» (Blink) – телепортация, позволяющая героине переместиться в любую указанную точку в пределах экрана. На заклинание третьего уровня тратится всего 10 единиц маны с перезарядкой в 1 секунду;

«Отравленный нож» (Shadow Strike) – бросок в противника замедляющим отравленным дротиком, наносящим мгновенное повреждение и некоторый урон в течение 15 секунд после атаки;

«Возмездие» (Vengeance) доступно при уровне героя выше 6-го — высшее заклинание, вызывающее духа Возмездия, который из трупов союзников способен создавать бессмертные Души (до пяти штук), нападающие на врагов. Остановить эти неуязвимые создания можно, лишь убив самого духа.

После усовершенствования Древа Жизни (Tree of Life) до Древа Долголетия (Tree of Ages), вам станут доступны 2 новых существа: горный великан (Mountain Giant) и лесной дракончик (Faerie Dragon). Первый юнит особенно хорош в ближнем бою благодаря крепкому здоровью и колдовским чарам. Магия «Оскорбление» (Taunt) призовет всех вражеских юнитов атаковать именно великана. Не забудьте исследовать «Каменные доспехи» и «Защиту от магии», делающие великана более живучим. А лесной дракончик доставит немало хлопот недругам-волшебникам поблизости, применив «Заклинание Крови» (Mana Flare).

Теперь переходим к тактике. Развитие в начале каждой игры против всех рас схоже. Первым делом создайте Алтарь старейших (Altar of Elders), Древо войны (Ancient of War) и Охотничий зал (Huntress Hall). Затем усовершенствуйте Древо жизни и постройте еще одно Древо войны.

Против нежити. В Алтаре старейших создайте Смотрящую в Ночь с заклинанием «Веерный бросок» (далее развивайте «Скачок», чтобы избегать окружения). Против вражеских вурдалаков (Ghouls) особенно эффективны горные великаны, а против обсидиановой статуи (Obsidian Statue) – лесные дракончики. Эти юниты при поддержке лучниц (Archers) и друидов-воронов (Druids of Talon) составят основу вашей армии. Последние хороши магией «Смерч» (Cyclone).

Против орков. Если оппонент копит войско из бугаев (Grunts), первым героем должен стать Хранитель Рощи (Keeper of the Grove) со способностью «Гнев деревьев» (Entangling Roots), дабы оплетать корнями ноги убегающих. Сами атакуйте лучницами и создайте Дерево ветров (Ancient of Wind), чтобы получить гиппогрифов. Сами по себе эти создания не так хороши за счет малого радиуса атаки и слабого здоровья, но если на спину крылатому зверю посадить лучницу (это возможно после разработки «Приручение гиппогрифов» (Hippogryph Taming)), то тогда уж берегись, враг. Однако если орки решили использовать воздушные войска или троллей-берсеркеров (Troll Berserkers), то лучше применить наземные силы (см. стратегию против нежити).

Против людей. Первым героем выбирайте Охотника на Демонов (Demon Hunter) или Хранителя Рощи. Армию собирайте из лучниц, охотниц (Huntress), горных великанов и дриад (Dryads,) обладающих способностью замедлять юнитов противника с помощью «Яда» (Slow poison).

Против ночных эльфов. Вашим первым героем может стать любой из бойцов. Для победы у вас должно быть 2 Древа войны, после чего собирайте армию, состоящую из большого количества охотниц и баллист (Glaive Thrower). Если поединок затянулся, постройте несколько химер (Chimaeras), и в атаку!

НЕЖИТЬ – ГЛАВА 2. ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

По сравнению с другими расами армия мертвецов пополнилась лишь двумя новыми экземплярами, однако их возможности дают фору многим остальным. Герой Повелитель Могил (Crypt Lord) – гигантский жук, барон северных земель. В бою напоминает настоящий танк за счет большого запаса здоровья и мощных атакующих способностей. Прямое назначение – быть на передовой и принимать на себя основной удар армии противника.



Стратегия 3 в действии. Армия из скелетов, вурдалаков, жучков и Повелителя Могил готова к ранней атаке.



В рядах вашей армии всегда должны быть 2-3 обсидиановых статуи.

После усовершенствования главного здания Некрополь (Necropolis) в Чертоги мертвых (Halls of the Dead) в Бойне (Slaughterhouse) вы сможете создать обсидиановую статую. Это чудовище обладает двумя заклинаниями (аурами). Аура под названием «Власть порчи» восстанавливает здоровье дружественным войскам, находящимся поблизости. Аура «Восстановление маны», соответственно, восполняет запас маны всем союзникам. После усовершенствования Чертогов мертвых в «Темную цитадель» (Black Citadel) в Бойне появляется разработка «Сфинкс» (Destroyer), позволяющая превратить обсидиановую статую в сфинкса, летающее существо, грозу всех магов. С помощью «Поглощения чар» (Devour Magic) сфинкс снимает любые заклинания, наложенные на вашу армию, при этом нанося повреждение самим колдунам.

Теперь перейду к стратегии. В оригинальной Warcraft III киберспортсмены, предпочитавшие нежить, преимущественно использовали одну тактику, заключающуюся в создании большого количества вурдалаков и попытки «задавить» ими противника. The Frozen Throne более разнообразен в плане вариантов ведения боя.

НОВЫЙ ГЕРОЙ НЕЖИТИ

СПОСОБНОСТИ ПОВЕЛИТЕЛЯ МОГИЛ



«Пронзающая смерть» (Impale) — острые колья, вылезающие из земли, подбрасывают врагов в воздух, а затем оглушают их. Хороший способ на некоторое время вывести из боя часть армии противника или не дать убежать отступающим;

«Панцирь с шипами» (Spiked Carapace) — на панцире героя вырастают шипы, укрепляющие броню и наносящие урон всем атакующим врукопашную;

«Трупоеды» (Carrion Beetle) — создание из близлежащего трупа одного жучка-могильщика. Лучшее заклинание, требующее всего 30 единиц маны. Одновременно можно «оживить» до пяти жучков, каждый из которых довольно больно кусается. На втором уровне прокачки эти маленькие создания способны закапываться в землю и быть отличными разведчиками;

«Москиты» (Carrion Swarm) доступно при уровне героя выше 6-го — высшее заклинание, вызывающее рой москитов, которые атакуют всех вражеских юнитов поблизости, а так же восстанавливают здоровье героя.

СТРАТЕГИЯ 1 (ПРОТИВ ЛЮБОЙ РАСЫ)

В начале игры стройте Кладбище (Graveyard) и Склеп (Crypt), а чуть позже — Алтарь Тьмы (Altar of Darkness). Первым героем выберите Рыцаря Смерти (Death Knight) с заклинанием «Лик смерти» (Death coil), чтобы лечить свои войска. В Склепе создайте четырех вурдалаков и отправьте их на добычу леса, а затем начните производить могильщиков (Crypt Fiends) — пауков, которые и составят основу вашей армии. Когда лимит боевых единиц достигнет 30-ти (ориентируйтесь по пище), копите ресурсы и произведите усовершенствование главному зданию до Чертогов мертвых. По его завершению первым делом исследуйте возможность могильщиков закапываться в землю, так они восстанавливают здоровье гораздо быстрее. Затем создайте 2-3 обсидиановые статуи и второго героя. Им может стать Король Мертвых (Lich полезен, если армию противника составляют стрелки) или Повелитель Могил (для рукопашного боя). Таким образом, у вас появится войско, способное разгромить любого оппонента. Если поединок затянулся, то в поддержку к Могильщикам создайте несколько ледяных змеев (Frost Wurm). Постарайтесь использовать дальнобойность могильщиков для уничтожения незащищенных пушками построек противника.

СТРАТЕГИЯ 2

Первым делом стройте Склеп и четверку вурдалаков для добычи леса. Одновременно с этим — Алтарь тьмы и героя, выбор которого зависит от вашей разведки. Если вы заметили, что противник собирается атаковать летающими юнитам (у него строятся соответствующие здания), то имеет смысл выбрать Повелителя Ужаса (Dread Lord). Если же вражеское войско составляют преимущественно наземные бойцы, то первым героем должен стать Рыцарь Смерти, а вторым (в дальнейшем) — Король Мертвых или Повелитель Могил. Итак, с этим разобрались. Усовершенствуйте главное здание и постройте дополнительно 1 или 2 Склепа для производства горгулий (Gargoyle). Для эффективной атаки ваша армия должна состоять из большого количества горгулий, нескольких обсидиановых статуй и двух прокачанных героев со свитками лечения.

СТРАТЕГИЯ 3 – РАННЯЯ АТАКА

Первым делом стройте Склеп и начинайте «штамповать» вурдалаков. Одновременно с этим возводите Алтарь тьмы (с Повелителем Могил и заклинанием, вызывающим жучков-могильщиков) и Древнее захоронение (Tomb of Relics). Ждите появления героя и покупайте в Древнем захоронении «Жезл некромантии» (Rod of Necromancy) для оживления скелетов из мертвых тел. Подключайте героя к армии Вурдалаков и наступайте на базу противника, не забывая создавать из свежих трупов жучков и скелетов. Эта тактика особенно хорошо против нежити и малоэффективна против орков, у последних мощные первоначальные юниты.

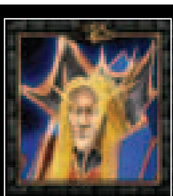
РОМАН POLOSATIY ТАРАСЕНКО (POLOSATIY@GAMELAND.RU)

ЛЮДИ – ГЛАВА 3. ЗА ВЕРУ И НАРОД

В WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS ЛЮДИ ОТЛИЧАЛИСЬ СИЛЬНЫМИ МАГАМИ. С ПОЯВЛЕНИЕМ ЧАРОДЕЯ КРОВИ (BLOOD MAGE) ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СТАЛО ЕЩЕ МОЩНЕЕ.

НОВЫЙ ГЕРОЙ ЛЮДЕЙ

СПОСОБНОСТИ ЧАРОДЕЯ КРОВИ



«Огненный столб» (Flame Strike) — из земли начинает бить столб пламени, испепеляя все, попавшее в радиус его воздействия. Единственная возможность сохранить армию — как можно скорее отбежать в сторону;
«Изгнание в астрал» (Banish) – временное перевоплощение дружественного или вражеского юнита в духа, который не может быть атакован ничем, кроме магии. Заклинание используется, если нужно вывести из строя бойца противника или спасти своего;
«Похищение магии» (Siphon Mana) – похищение маны у выбранного вражеского юнита, за счет которого пополняется собственный запас;
«Феникс» (Phoenix) доступно при уровне героя выше 6-го — высшее заклинание, вызывающее огненного Феникса, который живуч и силен в атаке, но по истечении некоторого времени погибает, оставив после смерти яйцо — если его не уничтожить, Феникс вылупится снова.



Люди против людей. Обе стороны вовсю используют магические заклинания, особенно «Огненный столб» Чародея Крови.



Теперь в магазине можно купить необходимое зелье или свиток.

После усовершенствования главного здания вы сможете создавать ведьмаков (Spell Breaker) и ястребов (Dragon Hawk). Первый – гроза всех магов противника, уничтожающий их ману заклинанием «Сожжение маны» (FeedBack), при этом нанося дополнительный урон здоровью. Ястреб имеет способность «Туман» (Cloud), которая лишает пушки противника возможности атаковать. Вторая его способность – «Огненное лассо» (Aerial Shackles) – магическая сеть, которая сковывает движения выбранного летающего существа и полностью выводит его из строя. Ежесекундно лассо наносит 20 единиц повреждений.

Стратегия за Humans несильно изменилась с выходом The Frozen Throne, но кое-какие новые приемы в ней все-таки имеются.

В начале игры двумя работникам и (Peasants) стройте Алтарь Королей (Altar of Kings) и еще двумя – Ферму (Farm). Первым героем закажите Верховного Мага (Archmage) и прикazывайте одному работнику стать ополченцем. Идите на поиски базы противника. В Ратуше (Town Hall) нанимайте еще несколько работников, и как только у вас будет достаточное количество древесины, произведите усовершенствование главного здания до Крепости (Keep). Чтобы чувствовать себя в безопасности, постройте (Lumber mill) и одну-две Сторожевых башни (Guard Tower). Как только Верховный Маг будет готов, выберите для него заклинание «Буран» (Blizzard) и совершите набег на базу противника, где с его помощью попытайтесь убить как можно больше работников. Данный маневр нанесет серьезный урон по экономике врага.

Тем временем у себя в городе постройте пару «Храмов истины» (Arcane Sanctum) и начинайте копить армию из магов: волшебниц (Sorceress), целителей (Priest) и ведьмаков. Вторым героем берите Чародея Крови с заклинанием «Огненный столб». Теперь ваше войско представляет серьезную угрозу. Данная стратегия слаба против ночных эльфов, зато очень эффективна против самих людей, орков и нежити (кроме случая, если используется армия из могильщиков). Как вы могли заметить, пехотинец (Footmans) практически не востребован, и основной упор делается на магию.

ОРКИ– ГЛАВА 4. НЕОБУЗДАННАЯ СТИХИЯ

В ОРИГИНАЛЬНОЙ WARCRAFT III ОРДА БЫЛА ЕДВА ЛИ НЕ САМОЙ СЛАБОЙ. ВЫХОД THE FROZEN THRONE ПЕРЕВЕРНУЛ ВСЕ С НОГ НА ГОЛОВУ, ЗНАЧИТЕЛЬНО УСИЛИВ РАСУ «ЗЕЛЕНЫХ ЧЕЛОВЕЧКОВ». НОВЫЙ ГЕРОЙ ЛОВЕЦ ДУХОВ (SHADOW HUNTER) – ОТЛИЧНЫЙ БОЕЦ И ЦЕЛИТЕЛЬ ОДНОВРЕМЕННО. ВСЕ ЕГО СПОСОБНОСТИ НАХОДЯТ ШИРОКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ В БОЮ.

Армия Орды пополнилась юнитом по имени служитель предков (Spirit Walker). Это минотавр белого цвета, умеющий принимать две жизненных формы – духовную и материальную. К тому же он отличный маг, воскрешающий павших гигантских минотавров, а также снимающий все заклинания, наложенные на войска союзников поблизости. Однако самой применяемой способностью служителя является «Эмпатия» (Spirit Link), благодаря которой между несколькими дружественными юнитам появляется духовная связь, и урон, наносимый любому из них, равномерно распределяется между остальными. Таким образом противнику будет сложно убить конкретную боевую единицу вашей армии. Еще одним новым юнитом Орды стал нетопырь (Troll Batrider), способный поджигать вражеские постройки, делая последние неспособными к починке. Также нетопырь может подлететь вплотную к эскадрилье противника и взорвать себя, нанеся тем самым неслабый урон окружающим. Нетопырь вселяет страх в сердца всех воздушных войск и несет кару любым незащищенным пушками зданиям врага, которые сгорают в считанные секунды.

СТРАТЕГИЯ

Основу армии Орды всегда составляют бугаи, производимые в Казармах (Barracks). Эти отважные бойцы отлично дерутся своими остро наточенными топорами. Первым героем лучше выбирать Говорящего с Духами (Far Seer), особенно в бою против ночных эльфов, чтобы он всегда смог убежать от вражеских охотниц. Хотя не менее хорош и Вождь Минотавров (Tauren Chieftain). При лимите боевых единиц, равном 30-ти, производите усовершенствование главного здания до Крепости Вождей (Stronghold) (позднее – до Дворца вождей (Fortress)), после чего самое время создать второго героя – Ловца Духов с магией «Целительная волна» (Healing Wave), чтобы не приходилось постоянно искать Эликсиры здоровья. Да и противнику будет обидно, когда почти добитый бугай неожиданно получит заряд жизни и убежит из-под носа. После достаточного развития самое время пополнить армию служителями предков, «Эмпатия» которых укрепит силы ваших бойцов. Если у противника нет магов, то духовная форма служителя – отличная защита от вражеских ударов, правда при этом он сам теряет возможность атаковать, но колдовать еще как может. Если же вы уверены, что через отряд ваших бугаев-дровосеков никто не пройдет, или, напротив, срочно нужна огневая поддержка, смело переводите служителя в материальную форму. На более поздней стадии игры, когда и у вас, и у противника будет не одна база и развитый воздушный флот, самое время пускать в ход нетопырей. Заметив скопление подозрительных летучих существ, отвлеките врага, а сами зайдите с тыла и взорвите все к чертовой матери. Даже если такой ход не принесет вам победу, не опускайте голову. Стройте новых нетопырей и исследуйте местность на момент обнаружения незащищенных вражеских объектов. Жидкий огонь крылатых созданий успокоит обороняющиеся пушки, скорость стрельбы которых снизится в 5 раз, а любая постройка будет

уничтожена нетопырем гораздо быстрее. В том случае, если силы противника представлены наземными юнитами, используйте минотавров в сочетании со служителями предков, магия которых воскресит особо храбрых и падших в бою первыми. И мощные дикие звери с новой силой будут бросаться в атаку, яростно выкрикивая: «Растопчу!»

НОВЫЙ ГЕРОЙ ОРДЫ

СПОСОБНОСТИ ЛОВЦА ДУХОВ



«Исцеляющая волна» (Healing Wave) – энергетическая волна, последовательно исцеляющая дружественных юнитов – от 4 до 8, в зависимости от уровня развития заклинания;

«Сглаз» (Hex) – временное превращение любого вражеского юнита в нейтральное животное. Особенно эффективно против героев;

«Сторожевая змея» (Serpent Ward) – вызов змеи, которая атакует всех недругов. Для этого заклинания необходимо иметь лишь 30 единиц маны, что позволяет создать несколько змей за короткий промежуток времени;

«Заговор неуязвимости» (Big Bad VooDoo) доступно при уровне героя выше 6-го – высшее заклинание. Ловец Духов начинает танцевать мистический танец Вуду, от которого дружественные юниты поблизости становятся неуязвимыми. Танец прекратится сам через некоторое время или в случае смерти героя.



Вызвав несколько сторожевых змей, вы без труда расправитесь со слабыми монстрами.



Атака минотаврами при поддержке служителей предков – идеальная комбинация для рукопашного боя.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

ДОЛГОЛЕТНЯЯ ГАРАНТИЯ ASUSTEK

Компания ASUSTeK Computer Inc., уверенная в качестве своей продукции, объявила об увеличении срока гарантии на материнские платы и видеокарты до трех лет. Новые условия действуют с 1 июля этого года на территории России и стран бывшего СССР (Украина, Белоруссия, Казахстан, Узбекистан, Азербайджан, Грузия, Латвия, Литва и Эстония). По заявлению представителей компании, ASUSTeK Computer Inc. добилась рекордного снижения брака путем внедрения новой системы производства, что позволило обеспечить покупателей полноценной трехлетней гарантией. Теперь налажен выпуск материнских плат и видеокарт из компонентов (включая печатные платы и разъемы), произведенных и протестированных самой компанией, что значительно повлияло на качество продукции. За три года практически любая видеокарта или материнская плата успевает безнадежно устареть, поэтому можно сказать, что компания дает пожизненную гарантию. ■



НОВОМОДНАЯ ВЕБ-КАМЕРА ОТ CREATIVE

Новую веб-камеру Creative WebCam NX, обладающую эргономичным дизайном, можно закрепить на ноутбуке, LCD-мониторе или CRT-дисплее с помощью специального штатива. Всего за $27 начинающий пользователь может с легкостью получить доступ к видеоконференциям с разрешением изображения 352x288. Доступна возможность фотосъемки с разрешением 640x480, в комплекте поставляется базовое ПО. Creative WebCam NX с USB-интерфейсом соответствует современному разнообразию компьютерных систем. ■



СЕРИЯ НОВЫХ ПЛАТ ОТ CHAINTECH

Как известно, компания Chaintech довольно оригинально подошла к разделению своих материнских плат по платформам. Это можно заметить по разнообразному цветовому оформлению разъемов, коробок и дополнительных аксессуаров, входящих в комплект. Решения для каждой платформы делятся, в свою очередь, на три группы: Zenith – самые дорогие и производительные платы с самой богатой комплектацией и большим набором функций; Apogee – с оптимальным соотношением цены и качества; Summit – продукты, предназначенные для бюджетных решений. Однако существующая «палитра» скоро будет нарушена появлением новой платформы AMD Athlon 64 со своим цветом. Поэтому модельный ряд ультрасовременных материнских плат Chaintech Zenith, сейчас состоящий из 9CJS, 9EJS1 и 7NJS Ultra, будет пополнен моделью 8NJS Ultra на основе чипсета от nVidia Crush K8/K8S. В линейку Apogee, в которой на данный момент присутствуют системные платы 9PJL, 9EJL2 и 7NJL1, будет добавлено устройство 8VJL (под AMD Athlon 64) на базе K8/K8S. Последняя группа моделей Summit (9EJL4, 9VJL3, 7NJL3/4 и 7VJL5) расширится за счет сразу нескольких устройств как под процессоры от AMD (7NJL3 и 7NJL4), так и для Intel (9VJL5, 9BJL3, 9PJL1/9PJL3 и 9PJL4). ■

МОНИТОР С ТЮНЕРОМ – ЭТО УЖЕ ТЕЛЕВИЗОР



Пионер жидкокристаллических технологий, компания Sharp выпустила два новых LCD-дисплея, оборудованных TV-тюнерами – LL-M17W1 и LL-M15X1. Модель LL-M17W1 имеет размер экрана 17 дюймов, поддерживает разрешение до 1280x768; точка 0.289 мм, яркость 400 кд/м (автоматически понижается при подключении к компьютеру до 260 кд/м), контрастность 600:1, глубина 16.1 млн цветов, угол обзора по вертикали и горизонтали 170 градусов. Новинка имеет целый набор входов и выходов, среди которых D-Sub, DVI, S-Video, по два композитных аудио- и видеовыхода. Размеры монитора: 432x184x373мм, вес 5.9 кг. Ориентировочная цена LL-M17W1 – $760. Вторая модель, LL-M15X1, имеет размер экрана 15 дюймов, максимальное разрешение 1024x768, 16.1 млн цветов, шаг 0.297мм, яркость 300 кд/м, контрастность 350:1, угол обзора 135 градусов по вертикали и 160 градусов по горизонтали, время отклика 25 мс. Дисплей снабжен входами D-Sub и S-Video, а также композитными аудио- и видеовыходами. Размеры 359x184x373мм, вес 4.4 кг. Ожидаемая цена монитора $460. Обе модели имеют встроенную акустическую систему мощностью 2.7 Вт. ■





НОВЫЙ НАЛАДОННИК

Компания Sony представила новую, упрощенную (и соответственно – более дешевую) версию КПК Clie PEG-UX50 – Clie PEG-UX40, оснащенную несколько меньшим количеством функций, чем старшая модель. Этот КПК, как и UX50, обладает дизайном, напоминающим ноутбук. Основа Clie PEG-UX40 – процессор Handheld Engine (CXD2230GA), также присутствуют ЖК-дисплей с разрешением 480x320 и глубиной цвета 65K, 104 Мбайт RAM, цифровая камера, клавиатура и интерфейс Bluetooth. Новый КПК работает под управлением Palm OS 5.2. Основным же отличием от UX50 является отсутствие адаптера Wi-Fi. PEG-UX50 и PEG-UX40 доступны для предварительного заказа по цене $699.99 и $599.99 соответственно. Крупные поставки начнутся в середине сентября, в то время как в Японии они будут в продаже уже 9 августа. ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

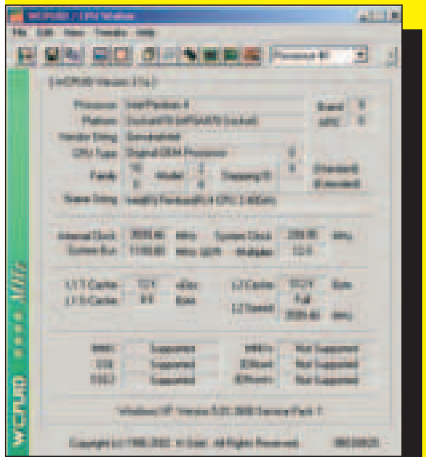
TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

УКРАИНСКИЙ НОУТБУК

Украинская компания НПФ «ВЕРСИЯ», уже несколько лет занимающаяся выпуском портативных компьютерных систем, объявила о начале серийного производства ноутбуков ВЕРСИЯ Magellan 54W. Новинка имеет 15.2-дюймовый экран и видеосистему на базе GeForce4 440 Go с 64 Мбайт памяти. Система основывается на процессоре Mobile Pentium 4-M/Mobile Celeron с частотой 1.4 ГГц – 2.2 ГГц и чипсете Intel 845MP + ICH3-M. Ноутбук оборудован двумя слотами памяти SO-DIMM (до 1 Гбайт DDR200/266 SDRAM). Экран Magellan 54W поддерживает разрешение 1280x1024, 15:10. Кроме ТВ-выхода в ноутбуке предусмотрена возможность одновременного вывода изображения как на LCD, так и на VGA-мониторы. Magellan 54W снабжен винчестером объемом до 60 Гбайт с поддержкой Ultra DMA 66/100, DVD+CD-RW Combo, 56K V.90/V.92 факс-модемом (MDC), 10/100 Ethernet LAN (на основе Realtek RTL8139/810x), слотом PCMCIA Type II с поддержкой CardBus, двумя портами USB 2.0 и входом IEEE1394. Стоит добавить интегрированный звук AC97 (на основе Avance Logic ALC202/A), с поддержкой из двух встроенных динамиков и микрофона. Размеры новинки 352x260-x29.9/31.4 мм, вес 2.7 кг. При покупке пользователь может выбрать две предустановленные операционные системы: Windows XP и Windows 2000. Рекомендованная цена в комплектации с процессором 2.0 ГГц, 256 Мбайт памяти и 20 Гб винчестером $1740. ■



1200 МГЦ FSB БЕЗ ПРОБЛЕМ!



Протестировав несколько десятков своих плат P4P800 разных ревизий, компания ASUSTeK объявила, что все без исключения образцы этой серии стабильно работают на частоте FSB 1200 МГц, чему способствует хороший разгонный потенциал процессоров Intel Pentium 4 с частотой шины 800 МГц. Кроме того, P4P800 обладает высокой производительностью благодаря режиму Hyper Path и набору функций AI (Artificial Intelligence – искусственный интеллект). Мнение специалистов ASUSTeK подтвердили многие эксперты авторитетных российских hardware-лабораторий. Все случайно выбранные платы заработали на частоте 1200 МГц без ущерба для стабильности системы.

Источник http://www.asuscom.ru ■

ТЕСТ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ SOCKET A

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Платформа AMD вызывает большой интерес пользователей, поскольку является одним из серьезных конкурентов Intel. Процессоры AMD Athlon XP (Socket A) сравнимы по мощности с Intel Pentium 4 (Socket 478), но при этом выгоднее по стоимости. Поэтому для теста были отобраны современные системные платы Socket A широкого диапазона цен с тем, чтобы читатель сам мог выбрать наиболее подходящий для его задач вариант. Напомним, что в «СИ» #143 вы могли видеть тест материнских плат составляющих основу системы на базе Intel Pentium 4 (Socket 478).

Редакция благодарит компании «USN Computers» (т. (095)775-8202) и «Остров Формоза» (т. (095)728-4004) за предоставленное оборудование.

ПРОЦЕССОРЫ

Процессор Athlon XP 3000+, разработанный фирмой AMD, построен на новом ядре Barton. Под ядром понимается внутренее устройство кристалла процессора. В Barton вдвое увеличен объем кэша – участка высокоскоростной памяти, требующейся процессору для хранения данных и инструкций, над которыми в данный момент производятся операции. Увеличение кэш-памяти дает прирост производительности процессора на несколько процентов, например, в приложениях типа 3D Studio Max. Одним из недостатков AMD Athlon XP по сравнению с продукцией Intel является хрупкость кристалла. У современных процессоров INTEL Pentium 4, как известно, кристалл закрыт металлической пластиной для равномерного распределения тепла и предохранения от сколов. В перспективе CPU AMD также, видимо, будут иметь аналогичную конструкцию, а серверные процессоры AMD Athlon MP ее уже имеют.

Для своих процессоров Athlon XP фирма AMD применяет маркировку, обозначающую не реальную частоту процессора, а «рейтинг быстродействия». Это значит, что процессор AMD Athlon XP 3000+ (с реальной частотой 2158 МГц) работает так же эффективно, как процессор AMD Athlon (без индекса XP) на частоте 3 ГГц. В действительности же последний процессор AMD Athlon был выпущен на частоту 1.4 ГГц. Но настоящими конкурентами Athlon XP всегда были процессоры INTEL Pentium 4. В зависимости от характера теста побеждает тот или другой с перевесом в 5-10%. В современных трехмерных играх складывается аналогичная ситуация.

Начиная с модели AMD Athlon XP 2500+ (ядро Thoroughbred), увеличена частота системной шины с 266FSB до 333FSB. В дальнейшем процессоры на ядре Barton будут выпускаться с частотой 400FSB. Такой подход больше влияет на производительность, нежели увеличение кэша, и прирост составляет до 10-15%.

СОВЕТ

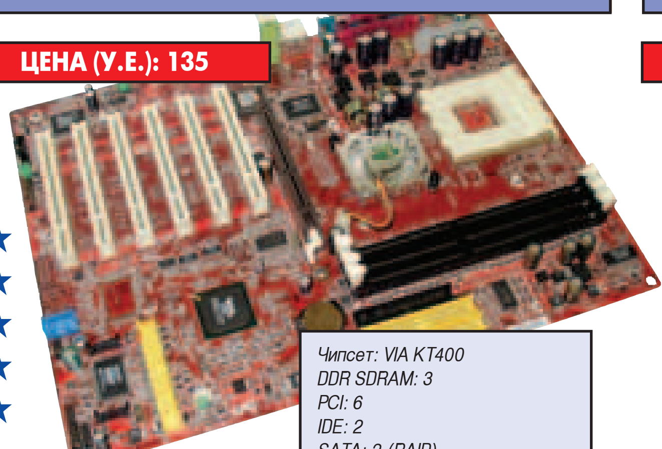
При неправильном монтаже кулера очень легко расколоть кристалл и тем самым привести процессор в негодность. На та-

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Abit NF7	Epox EP-8RGA+
Asus A7N8X Delux	Gigabyte GA-7NNXP
Chaintech CT-7NIF2	Gigabyte GA-7VAXP ULTRA
Chaintech CT-7NIL1	MSI KT4 Ultra

MSI KT4 ULTRA

ЦЕНА (У.Е.): 135



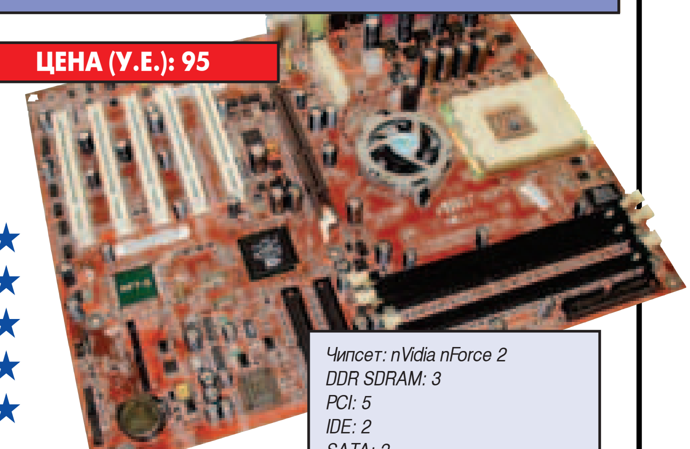
★★★★★

Чипсет: VIA KT400
DDR SDRAM: 3
PCI: 6
IDE: 2
SATA: 2 (RAID)
LAN: да
VIDEO: нет
AUDIO: CMI8738, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 3
USB 2.0: 4
COM: 2

MSI KT4 Ultra заняла второе место в тесте 3DMark 2003 (1599), несмотря на отсутствие поддержки двухканального доступа к памяти. К плате прилагается модуль Bluetooth, который подключается к внутреннему USB-коннектору, при этом один из внешних разъемов USB отключается. В комплекте идет планка с четырьмя диагностическими лампочками, позволяющими быстро обнаружить проблему, если компьютер не загружается. Вновь неудачно выбрано расположение слотов памяти и разъема AGP, так как видеокарта серьезно ограничивает доступ к модулям памяти. Плохо расположен и разъем питания, провода будут мешать движению воздуха, охлаждающего процессор. Отсутствует наклейка с расположением джамперов на матплате. В целом, MSI KT4 Ultra производит хорошее впечатление, и ее можно рекомендовать владельцам сотовых телефонов или PDA, оснащенных Bluetooth.

ABIT NF7

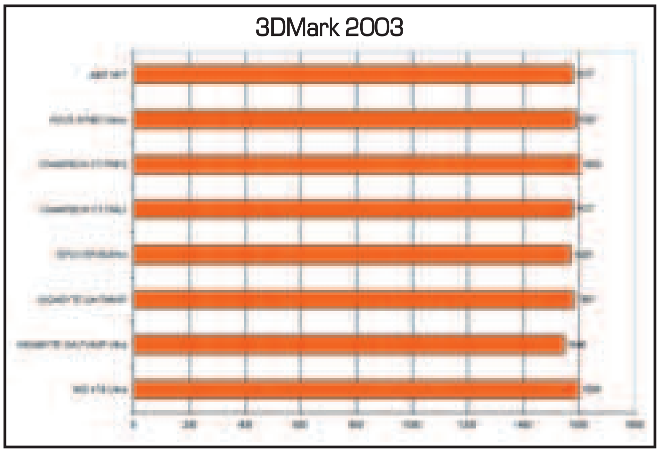
ЦЕНА (У.Е.): 95



★★★★★

Чипсет: nVidia nForce 2
DDR SDRAM: 3
PCI: 5
IDE: 2
SATA: 2
LAN: да
VIDEO: нет
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 2
USB 2.0: 6
COM: 1

Эта плата показала умеренные результаты по быстродействию (4887 – PCMark 2002 и 1577 – 3DMark 2003). Тем не менее, это единственная модель в обзоре, которая может самостоятельно изменять скорость вращения вентилятора, что говорит о тщательности подхода инженеров ABIT к проработке деталей. Карта оборудована удобными джамперами с хвостиками. ABIT NF7 дополнительно комплектуется переходником IDE на Serial ATA, то есть позволяет подключить обычный жесткий диск IDE к контроллеру Serial ATA. Из недостатков нужно отметить неудобное взаиморасположение слотов AGP и памяти. При использовании достаточно длинной видеокарты блокируются разъемы памяти, и для того чтобы заменить модуль памяти, придется вытаскивать видеокарту. Плату можно рекомендовать всем пользователям, так как она является одним из самых сбалансированных решений в нашем тестировании.



Как видно из графика, производительность в современных играх слабо зависит от особенностей материнской платы.

кие неисправности гарантия не распространяется, поэтому необходимо действовать очень аккуратно. Радиатор следует опускать на процессор, соблюдая параллельность их поверхностей. После того, как радиатор будет поставлен на кристалл, надо аккуратно зацепить «заднюю» ножку (без «ручки» или гнезда под отвертку), после чего, в зависимости от конструкции кулера, руками или отверткой зафиксировать «переднюю» ножку. В процессе окончательного закрепления «передней» ножкой важно не допустить перекоса радиатора.

ПАМЯТЬ

В наших тестах мы использовали два модуля памяти Hyundai

BLUETOOTH

Первоначально Bluetooth (произносится как «блутус» – «синий зуб», англ) был разработан шведской компанией Ericsson Mobile Communications и получил поддержку большинства заинтересованных производителей. Этот стандарт необходим для обеспечения беспроводной связи между различными устройствами, такими как КПК, ноутбуки, мобильные телефоны, цифровые фотоаппараты, принтеры и так далее. Например, Bluetooth позволяет синхронизировать записную книжку мобильного телефона или КПК с компьютером или друг с другом. Причем, в отличие от другого популярного стандарта IrDA, использующего инфракрасные лучи, для Bluetooth не требуется нахождения устройств в зоне прямой видимости, то есть связь возможна, если устройство лежит в кармане, в ящике стола или даже в соседней комнате. Радиус действия «синего зуба» составляет порядка 30-100 метров, в зависимости от мощности передатчиков и чувствительности приемников. Скорость передачи данных – до 723-1000 Кбит/с. Основная идея заключается в том, чтобы обеспечить универсальный интерфейс и освободить пользователя от необходимости путаться в проводах и разбираться с разъемами.



Комплект Bluetooth, поставляемый с матплатой MSI KT4 Ultra

ASUS A7N8X DELUXE

ЦЕНА (У.Е.): 125



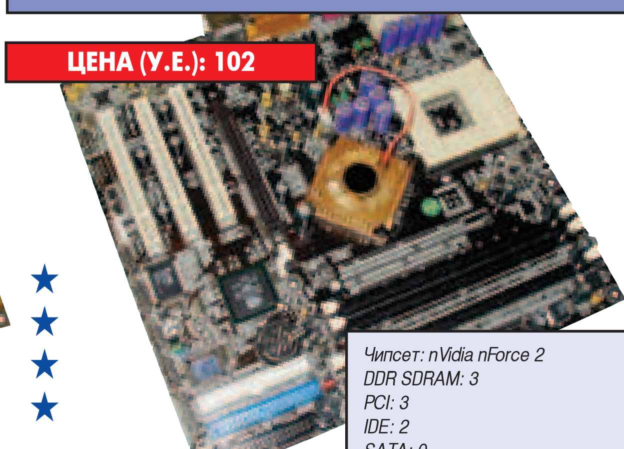
★★★★★

Чипсет: nVidia nForce 2
DDR SDRAM: 3
PCI: 5
IDE: 2
SATA: 2
LAN: 2
VEDEO: нет
AUDIO: S/PDIF, 5.1
FireWire (IEEE 1394): 2
USB 2.0: 6
COM: 2

ASUS A7N8X Deluxe заняла третье место по скорости и в 3DMark 2003 (1587), и в PCMark 2002 (5100). На этой модели применены фирменные технологии ASUS, такие как ASUS Post Reporter, выдающей голосовые сообщения о проблемах в ходе начальной загрузки компьютера через колонки, и ASUS MyLogo2, дающей возможность пользователю устанавливать собственные картинки для экрана загрузки ОС. При установке в слот AGP старой видеокарты AGP 1X или 2X загорается красный светодиод и компьютер откажется запускаться, тем самым предохраняя себя от повреждения. В плату интегрированы два сетевых адаптера, один на базе чипсета, а второй на базе контроллера 3Com. Разъем питания расположен очень удобно – провода не будут мешать доступу воздуха к процессору. ASUS в очередной раз выпустила добротную, хорошо укомплектованную системную плату, которую можно рекомендовать большинству пользователей.

CHAINTECH CT-7NIF2

ЦЕНА (У.Е.): 102

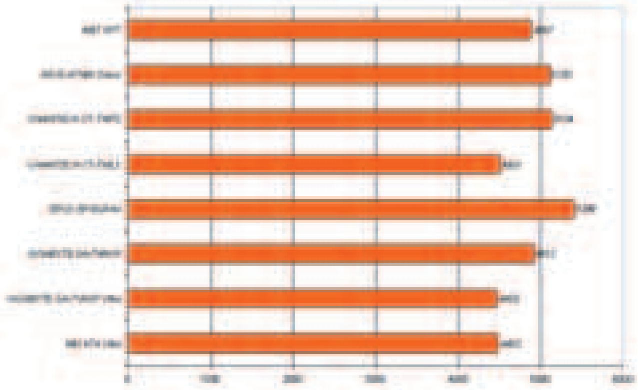


★★★★

Чипсет: nVidia nForce 2
DDR SDRAM: 3
PCI: 3
IDE: 2
SATA: 0
LAN: да
VIDEO: 1
AUDIO: 4-канальный кодек AC'97
FireWire (IEEE 1394): 0
USB 2.0: 2
COM: 1

Эта системная плата заняла в наших тестах первое место по производительности в 3DMark 2003 (1603) и второе место по работе с памятью в тесте PCMark 2002 (5134). Chaintech CT-7NIF2 оборудована встроенным видеоадаптером на базе nVidia GeForce 4MX и демонстрирует хорошее качество изображения. Есть TV-выход. Плата оборудована поддержкой четырехканального звука. Форм-фактор – microATX, что немного уменьшило количество PCI-слотов (их всего три), зато сама плата может помещаться в корпуса меньшего размера. Недочетом является ставшее традиционным для многих производителей неудобное размещение слотов памяти и AGP, при котором видеокарта блокирует доступ к фиксаторам модулей памяти. Также не совсем удачно расположен разъем питания. Плату можно рекомендовать пользователям, которым не требуются дополнительные внешние интерфейсы, и которых привлекают компактные корпуса.

PCMARK 2002, рейтинг работы с памятью



Разница между максимальными (Epox EP-8GA+) и минимальными (Gigabyte GA-7VAXP Ultra) значениями составила 17%.

DDR400 (PC3200) по 256 Мбайт каждый. «DDR400» обозначает, что память работает на частоте 200 МГц, но сигнал передается по обоим фронтам импульса (как и в случае с процессорами), тем самым увеличивая количество передаваемой информации вдвое.
Если для чипсета VIA KT400 количество модулей памяти не имеет значения, то для nVidia nForce 2, позволяющего использовать двухканальную схему, желательна установка двух одинаковых модулей, так как это увеличивает быстродействие в задачах, требующих большой скорости диалога с памятью. Двухканальный обмен данными с памятью теоретически увеличивает ее пропускную способность в два раза. В действительности же из-за разного рода ограничений прирост производительности далеко не столь высок, и платы с одноканальным доступом к памяти (Gigabyte GA-7VAXP Ultra и MSI KT4 Ultra) по итогам наших тестов на PCMark 2002 незначительно отстают от остальных.

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

1. *Процессор* (socket 462): AMD Athlon XP 3000+ (333FSB)
2. *Память*: Hyundai DDR400 (PC3200) 256 Мбайт (2 модуля)
3. *Видеоадаптер*: ASUS V9480/128M (GeForce4 Ti4800 SE)
4. *Жесткий диск*: SAMSUN G SV1204H 120 Гбайт
5. *Блок питания*: Thermaltake 360 Вт
6. *ПО*: Windows XP, DirectX 9.0, PCMark 2002, 3DMark 2003
7. *Вентилятор Glacialtech Diamond 2000*

МАТПЛАТЫ

Новые процессоры используют старый процессорный разъем Socket A(462), но им требуется матплата, способная обеспечить частоту процессорной шины 333 МГц. Для этого были созданы чипсеты nVidia nForce 2 и VIA KT400, первый из которых может работать и на частоте 400 МГц. Представленные в обзоре платы комплектуются высокоскоростным интерфейсам USB 2.0, встроенным звуком, поддержкой AGP версий 4X или 8X.
На некоторых моделях дополнительно имеются интерфейсы Serial ATA, FireWire(IEEE-1394) и встроенная видеокарта класса nVidia GeForce MX. К MSI KT4 Ultra прилагается комплект Bluetooth.
Serial ATA – новый интерфейс, призванный заменить стандартный IDE; он отличается большей скоростью передачи данных и возможностью присоединять и отсоединять винчестеры, не выключая машины. FireWire(IEEE-1394) был первоначально разработан компанией APPLE для работы с видео. Сейчас же существует большое количество устройств с поддержкой FireWire. Разъем SPDIF In/Out предназначен для работы с цифровым звуком.

СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ

С увеличением тактовой частоты процессора постоянно растет и

CHAINTECH CT-7NIL1

ЦЕНА (У.Е.): 74



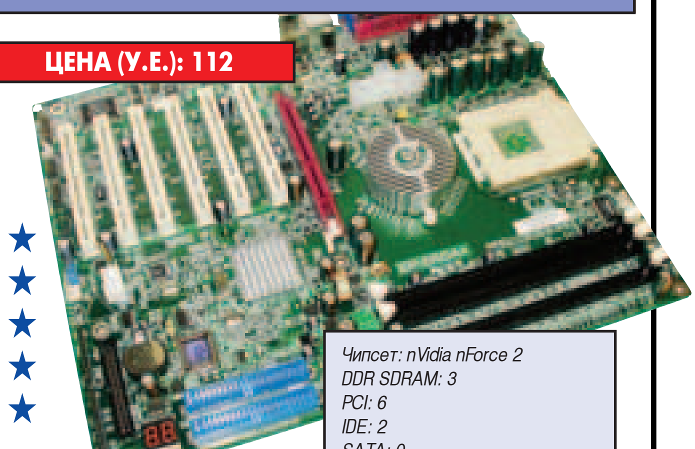
★★★

Чипсет: nVidia nForce 2
DDR SDRAM: 3
PCI: 3
IDE: 2
SATA: 0
LAN: да
VIDEO: 1
AUDIO: 4-канальный кодек AC'97
FireWire (IEEE 1394): 0
USB 2.0: 2
COM: 1

Еще одна microATX Chaintech CT-7NIL1 также как и предыдущая модель, собрана на чипсете nVidia nForce 2 и содержит встроенный видеоадаптер на базе nVidia GeForce4 MX. По производительности эта матплата является средней (PCMark 2002 – 4501 и 3DMark 2003 – 1577). Разъем питания расположен так, что провода будут проходить рядом с процессором и мешать циркуляции воздуха, что может привести к перегреву. Наличие всего двух разъемов USB является недостатком, так как многие современные клавиатуры и мыши выпускаются именно под этот интерфейс, и подключать принтер, сканер или какое-то другое устройство будет некуда. Для решения этой проблемы можно рекомендовать покупку моделей с интерфейсом PS/2 или переходника, позволяющего включать эти USB-устройства в порт PS/2. Плату можно посоветовать тем, кто хочет собрать простой по конфигурации домашний компьютер.

EPOX EP-8RGA+

ЦЕНА (У.Е.): 112



★★★★★

Чипсет: nVidia nForce 2
DDR SDRAM: 3
PCI: 6
IDE: 2
SATA: 0
LAN: да
VIDEO: 2
AUDIO: Realtek ALC650 5.1
FireWire (IEEE 1394): 2
USB 2.0: 4(6)
COM: 2

EPOX EP-8RGA+ заняла первое место по скорости работы с памятью (5399). Вновь отметим наличие встроенного адаптера nVidia GeForce4 MX, однако в модели от EpoX он оборудован двумя разъемами VGA, то есть к плате можно подключить сразу два монитора. На плате находится двухразрядный цифровой индикатор, показывающий, как идет процесс загрузки компьютера на начальном этапе. Эта функция может быть полезна пользователям, которые применяют разгон процессора. Также им будет интересно узнать, что в данной плате нет защиты от разгона – коэффициент умножения процессора не фиксирован и может изменяться вручную (обычно это возможно только после самостоятельной «доработки» процессора, которая лишает гарантии). Это идеальная плата для пользователей, собирающихся заняться разгоном системы, а также использующих в повседневной деятельности двухмониторную конфигурацию.

тепловыделение. Это вынуждает уделять больше внимания системам охлаждения. В последнее время появились кулеры, позволяющие эффективно бороться с перегревом, не создавая при этом нагрузки на уши пользователя. Современные устройства обладают уровнем шума в 19-25 дБ, то есть шум от вентилятора системы охлаждения не будет выделяться на фоне звука, издаваемого устройствами чтения/записи CD, жесткими дисками и вентиляторами видеокарты и блока питания. Для охлаждения процессора AMD Athlon XP3000+ рекомендуется применять кулеры с медным основанием радиатора, либо же использующими целиком медные радиаторы. Не стоит забывать и о возможности водяного охлаждения. При установке охлаждающей системы неизбежно образуются микроскопические воздушные зазоры. Воздух, как известно, является хорошим теплоизолятором, а потому появления зазоров необходимо избегать. Для этого используются разнообразные термопасты (другое часто встречающееся название – термоинтерфейс), которые обычно поставляются в комплекте к системам охлаждения. Эти термоинтерфейсы, как правило, не слишком хорошо исполняют свои функции, исключение составляют кулеры Zalman и Glacialtech; в последних до недавнего времени использовалась термопаста с содержанием серебра. ■

ВЫВОДЫ

Все представленные в обзоре платы продемонстрировали высокую скорость работы. Тем не менее, мы дали награду «Наш выбор» материнской плате Gigabyte GA-7NNXP. Эта плата обладает наибольшей функциональностью, продуманным дизайном и отличной документацией. Награду «Лучшая покупка» получила материнская плата ASUS A7N8X Deluxe за высокую производительность, прекрасный дизайн и хорошее программное обеспечение. Стоит отметить и другие платы, продемонстрировавшие высокую производительность и функциональность: MSI KT4 Ultra и EpoX EP-8RGA+.

КОНФИГУРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРОВ НА ПЛАТФОРМЕ AMD

В прошлом тестировании системных плат мы давали три конфигурации компьютеров на базе процессоров Intel. В этот раз вашему вниманию предлагаются те же компьютеры, но на AMD-платформе. Сравните!

HI-END

Процессор: AMD Athlon 3000+ XP ($300)
Кулер: Thermaltake Aquarius II Water COOLING ($120)
Матплата: GIGABYTE GA-7NNXP ($170)
Память: 256M Samsung DDR PC3200 4 планки ($45X4=$180)
Видеокарта: ATI Radeon 9800PRO ($450)
Винчестер: 200G Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y200P0 ($250)
DVD/CD: Sony DRU-500A DVD-/+R/RW ($400)
Корпус: Thermaltake Xaser II A6420 420W P4 ALU-MINUM 5Fan ($200)
Монитор: 17" Samsung SyncMaster 172T TFT ($550)
Клавиатура/мышь: Logitech Cordless Desktop ITOUCH radio ($80)
Аудиосистема: Creative MegaWorks 510D ($350)

ЦЕНА (У.Е.): 3050

MIDDLE-END

Процессор: AMD Athlon 2500+ XP ($90)
Кулер: Thermaltake Volcano 9 CoolMod ($25)
Матплата: ASUS A7N8X Deluxe ($130)
Память: 256M Samsung DDR PC3200 2 планки ($45X2=$90)
Видеокарта: ASUSTeK V9560TD (GeForce FX5600) ($180)
Винчестер: 120G Samsung SV1204H ($100)
DVD/CD: Plextor PX-320A CDRW/DVD ($150)
Корпус: Chieftec DX-01BDU 360W DRAGON P4 ($100)
Монитор: 15" Samsung SyncMaster 151P ($350)
Мышь: Logitech M-BD69 OEM (Pilot Wheel Optical USB&PS/2) ($13)
Клавиатура: Logitech Internet Navigator ($35)
Аудиосистема: Genius SW-5.1 (Wood) ($80)

ЦЕНА (У.Е.): 1343

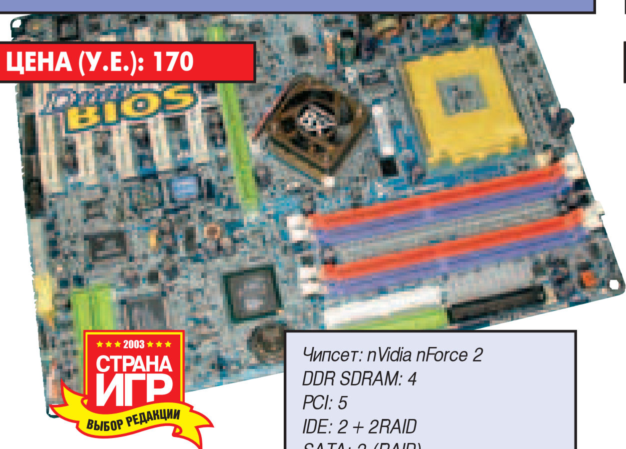
LOW-END

Процессор: AMD Athlon 1700+ XP ($50)
Кулер: Glacialtech(Igloo) Diamond 2000 ($20)
Матплата: EPOX EP-8RGA+ ($112)
Память: 512M Hyundai Hynix DDR PC2100 ($60)
Видеокарта: ATI Radeon 9000 ($60)
Винчестер: 40G Seagate Barracuda 5400.1 ST340015A ($60)
DVD/CD: DVD ASUSTeK E616 ($50)
Корпус: Microlab M4103 WHITE 350W P4 ($40)
Монитор: 17" Samsung SyncMaster 757NF ($230)
Мышь: A4tech SWOP-45 ($10)
Клавиатура: Chicony KWD-820 ($5)
Колонки: Sony SRS-PC35 ($20)

ЦЕНА (У.Е.): 717

GIGABYTE GA-7NNXP

ЦЕНА (У.Е.): 170



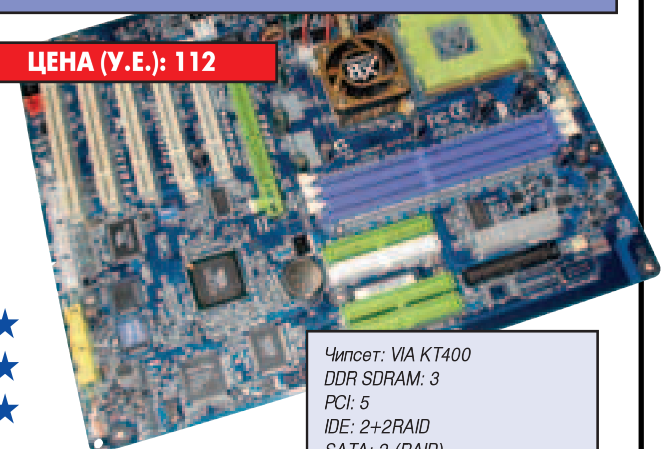
★★★★★

Чипсет: nVidia nForce 2
DDR SDRAM: 4
PCI: 5
IDE: 2 + 2RAID
SATA: 2 (RAID)
LAN: 2
VIDEO: нет
AUDIO: nForce2 APU, SPDIF In/Out
FireWire (IEEE 1394): 3
USB 2.0: 6
COM: 1

Это, наверное, самая многофункциональная материнская плата в нашем обзоре. Здесь присутствует и FireWire, и Serial ATA, и RAID, и даже второй гигабитный сетевой адаптер. Gigabyte GA-7NNXP заняла третье место по тестам 3DMark (1581). Из-за цветных слотов плата немного похожа на детскую игрушку, но сделано это специально. Так, например, цветом выделены разъемы памяти - для того чтобы пользователь при использовании двухканальной схемы их не перепутал. Достойный нашего обзора факт: слоты AGP и DIMM размещены так, что видеокарта не мешает вынимать модули памяти. Дополнительно идет дочерняя плата DPS2 для стабилизации напряжения процессора. В комплект входит отличное руководство пользователя и красочный плакат, который иллюстрирует этапы сборки компьютера. Плату можно рекомендовать для мощной машины с поддержкой всевозможных интерфейсов.

GIGABYTE GA-7VAXP ULTRA

ЦЕНА (У.Е.): 112



★★★

Чипсет: VIA KT400
DDR SDRAM: 3
PCI: 5
IDE: 2+2RAID
SATA: 2 (RAID)
LAN: да
VIDEO: нет
AUDIO: nForce2 APU, SPDIF In/Out,
FireWire (IEEE 1394): 3
USB 2.0: 6
COM: 2

Эта материнская плата – одно из двух выполненных на чипсете VIA KT400 устройств в нашем обзоре. Нам не удалось запустить память на 400 МГц: и память, и процессор работали на частоте 333 МГц. Скорее всего, этим и объясняются низкие результаты в тестах. Все коннекторы аккуратно подписаны, разъемы, как и на других платах Gigabyte, цветные. К недостаткам можно отнести отсутствие джампера сброса CMOS памяти BIOS, и для обнуления настроек приходится на время вытаскивать батарейку. Как и на всех моделях Gigabyte, присутствует технология DUAL BIOS, что означает возможность восстановления прошивки, вышедшей из строя в результате каких-либо неправильных действий. В тестах плата показывает плохие результаты, и как следствие, ее можно порекомендовать нетребовательным к быстродействию, но желающим иметь поддержку FireWire и SATA пользователям.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ GIGABYTE GA-7NNXP

TEST_LAB
(TEST_LAB@GAMELAND.RU)

ЭТАП 1: УСТАНОВКА ПРОЦЕССОРА

В данном случае мы использовали все тот же AMD Athlon XP 3000+, что присутствовал в тесте. Для инсталляции нужно поднять держатель, совместить метку на корпусе CPU с меткой на корпусе гнезда (сокета), после чего держатель следует опустить. Большинство современных процессоров AMD выпускается с открытым кристаллом, поэтому кулер следует устанавливать крайне осторожно, чтобы не повредить поверхность (см. совет в тесте). Не забудьте воспользоваться термопастой. Вентилятор подключается к разъему с надписью CPU_FAN.

ЭТАП 2: УСТАНОВКА ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ

Мы воспользовались двумя планками DDR-400 по 512 Мбайт каждая, поскольку Gigabyte GA-7NNXP снабжен дуальным контроллером памяти, который работает с двумя модулями оперативной памяти быстрее, чем с одним. При установке следует учесть, что для активации дуального обращения к памяти планки нужно установить в строго определенные разъемы (они помечены цветом).

ЭТАП 3: УСТАНОВКА В КОРПУС

Во время установки платы в корпус не забудьте о накладной планке на порты, поскольку у каждой материнской платы их расположение индивидуально. Привинчивая Gigabyte GA-7NNXP, проследите, чтобы плата не перегибалась и не касалась токоведущими дорожками металлических частей.

ЭТАП 4: УСТАНОВКА ВИДЕОКАРТЫ И ДРУГИХ ПЛАТ

С видеокартой ошибок не возникнет, поскольку ее нельзя вставить в какой-либо другой разъем. Вы легко установите ваш видеоадаптер в зеленый AGP-слот. Следует помнить, что к некоторым современным видеокартам нужно подключить коннектор питания. Дополнительные устройства (ТВ-тюнер, специфический модем и другие) устанавливаются в белые PCI-слоты.

ЭТАП 5: ПОДКЛЮЧЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

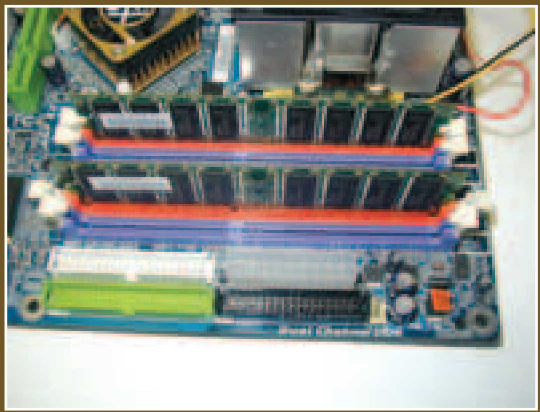
Прежде всего вам нужно подключить провод питания, кнопку включения питания, reset, индикаторы, жесткие диски, дисководы. Основные моменты мы вынесли на фотографии. Gigabyte GA-7NNXP хороша тем, что на ней все разъемы подписаны и выделены цветом. В комплекте этой материнской платы имеется множество дополнительных деталей: DPS, планки с FireWire, с USB. Выберете то, что вам понадобится, и подсоедините необходимое.

ЭТАП 6: ПЕРВОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ

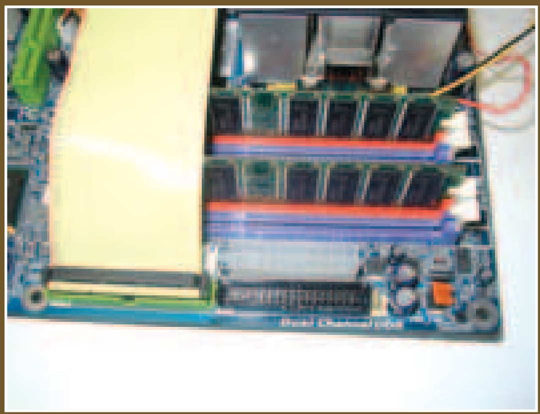
После того как к соответствующим разъемам вы подключили мышь, клавиатуру, монитор, шнур питания, колонки и сеть, можно включать компьютер. Первый раз машина загрузится с минимальными параметрами. В следующую загрузку автоматически будут распознаны ваш процессор, память и диски. Опытный пользователь может подкорректировать эти настройки в BIOS, нажав клавишу DEL во время загрузки.

ЭТАП 7: УСТАНОВКА ПРОГРАММ

Если вы успешно справились с подключением Gigabyte GA-7NNXP, то далее вам нужно установить операционную систему. Windows, скорее всего, придется инсталлировать заново. Под все интегрированные контроллеры к плате прилагаются драйверы на компакт-диске. ■



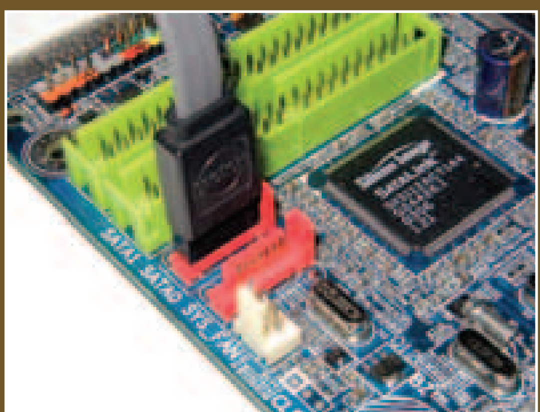
При установке оперативной памяти не перепутайте направляющий паз, иначе микросхемы будут повреждены! По бокам разъема нужно откинуть держатели, а затем надавить на ребро модуля DDR до щелчка. При этом оба держателя должны захлопнуться. Заметьте, что для реализации дуального доступа, планки нужно разместить строго в пазы одинакового цвета!



Скорее всего, вы будете использовать IDE-диск со шлейфом в виде ленты. Первая дорожка на нем обозначается красным цветом, а на плате – единичкой. Однако шлейф невозможно подключить по-другому из-за специального паза. Если вы собираетесь загружать систему с HDD, то лучше установить его в первый контроллер с подписью IDE-1. Не забудьте выставить на винчестере перемычки и подключить питание согласно инструкции.



Рядом расположен разъем, с которым соединяется блок питания. Под ним находится коннектор флоппи-дисковода. CD-ROM обычно подключается так же, как и HDD – в IDE-контроллер.



Если вы являетесь счастливым обладателем SATA-винчестера, то ищите соответствующий шлейф и разъем (красного цвета). Тут же находятся два дополнительных IDE-порта (зеленого цвета), но их можно использовать только после установки драйверов. За IDE находятся коннекторы, к которым подключают кнопки и индикаторы на корпусе. Рядом с SATA-разъемами имеется трехштырьковый выход питания дополнительного системного вентилятора.

ЕСЛИ ВЫ ПРАВИЛЬНО ВСЕ ПОДКЛЮЧИТЕ И НАСТРОИТЕ, GIGABYTE GA-7NNXP СТАНЕТ НАДЕЖНОЙ ОСНОВОЙ ВАШЕГО ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА.

МИХАИЛ РАЗУМКИН (RAZUM@GAMELAND.RU)

ТРИ ДНЯ В СТРАНЕ УТРЕННЕЙ СВЕЖЕСТИ

В начале июля, когда коллеги корпели над финальными страницами очередного номера «СИ», я в составе группы журналистов отбыл в Южную Корею, дабы ознакомиться с тамошними достопримечательностями. А путешествие предстояло, надо сказать, весьма необычное – экскурсия по нескольким заводам Samsung Electronics!

После изнурительного восьмичасового перелета Корея встретила нас чуть тяжелым, но все же таким приятным морским воздухом. Уже через несколько минут пути от аэропорта в Сеул мне бросилось в глаза два интересных факта: практически полное отсутствие иностранных автомобилей на дорогах и чрезвычайно ухоженные, «правильные» деревья по обочинам. Вообще, чистота и опрятность оказались весьма свойственны всем увиденным нами уголкам Страны утренней свежести. Чистенькие тротуары, опрятные газоны, аккуратно подстриженные зеленые кроны – просто мечта эколога. Хотя определенные сомнения внушал довольно густой смог, сизой дымкой окутавший столицу Кореи. По плану за два дня мы должны были ознакомиться с производством жестких дисков, принтеров, мониторов, оптических приводов и ноутбуков Samsung Electronics.

В первый день нам предстояло увидеть заводы по сборке жестких дисков и принтеров, расположенные в городке Гуми в 300 км от Сеула. Территория предприятия приятно радовала все той же невероятной чистотой и ухоженностью, и если бы не приземистые корпуса цехов и заводские трубы, ее вполне можно было бы спутать, например, с санаторием (хотя в атмосфере посторонние запахи все же ощущались). Посещение каждого подразделения было разбито на две части: экскурсия по сборочной линии и краткий рассказ «о достижениях» в уютном конференц-зале. Больше всего впечатлило производство HDD с его цехами с повышенным внутренним давлением (чтобы пыль не заносило), обязательными для всех антистатическими тапочками и чрезвычайной секретностью (камеры и фотоаппараты нас вежливо попросили оставить в автобусе). Практически весь процесс сборки автоматизирован, хотя минимальное количество людей все же присутствует. Цех непосредственной сборки HDD вообще отгорожен от мира прозрачной стеной, за которой мы обнаружили множество бесполых гуманоидов в белых и синих комбинезонах. К каждому из них тянулся подозрительный синий провод... Понятно, что это лишь отвод статического электричества, но удержаться от напрашивающегося вопроса мы не смогли: «Уж не киборги ли работают на Samsung?». Кстати, такими проводами обеспечены практически все работники конвейера (казалось бы пустяк, а на самом деле важнейшая деталь любого электронного производства). В специальной лаборатории ведется выборочный контроль качества поступающих в цех материалов и комплектующих. Для этой цели имеется полный комплект современного оборудования, включая несколько установок для химического, газового и спектрального анализа; не забыт и электронный микроскоп, не говоря уже об оптических. Порядочной экзекуции подвергается и готовая продукция. Так, значительная территория цеха отведена под ряды термических шкафов, где по довольно сложной схеме жесткие диски испытываются в «реальных условиях», то есть при меняющейся температуре (от 20 до 50 градусов). Чуть поодаль расположилась комната контроля, куда стекается информация со всего производства. Здесь можно мгновенно узнать любые данные о выпускаемой продукции (число готовых деталей, виды возможных дефектов, имя сборщика и т.д.).

Кстати, по ряду признаков предприятия Samsung очень напоминают наши цеха времен Советского Союза. Везде присутствуют шоурумы с производимой продукцией, а также обязательными вымпелами и грамотами, полученными в капсоревновании. Еще больший приступ ностальгии вызывают импровизированные доски почета, на которые помещаются фотографии сотрудников, внесших наибольшее количество рацпредложений (такой достопримечательностью порадовал нас сборочный цех принтеров). На этом сходство заканчивается, так как нашим заводам, к сожалению, бесконечно далеко до оснащенных по последнему слову техники предприятий Samsung Electronics.

Вернулись мы из Гуми ближе к полуночи, но все же у меня хватило сил на небольшую ночную прогулку по Сеулу. С моим коллегой из «Хакера» мы обошли довольно большой кусок центральной части города, нашли даже русский квартальчик, но так и не обнаружили ни одного легендарного интернет-кафе!

Ноутбуки с мониторами собираются в пригороде Сеула – Сувоне. Это была наиболее интересная поездка: плазменные панели и ЖК-дисплеи всегда привлекали мой взгляд. Здесь отступлю от описания непосредственно производства (кроме упаковки и процесса тестинга нам все равно практически ничего не показали). Как вам 40-дюймовая LCD-панель (SyncMaster 403t) с очень впечатляющей по качеству картинкой или очередная модель ЖК-монитора с дизайном от студии Porsche (SyncMaster 173p)? Хотя о последнем еще рано говорить, так как появится он не раньше весны следующего года. Кроме того, нам продемонстрировали в действии функцию Magic Bright II, одним нажатием кнопки ступенчато изменяющую яркость CRT-монитора от 250 до 500 кд/м² (как у обычного телевизора), что по идее должно сделать просмотр фильмов на компьютере максимально комфортным. Отделение оптических приводов хвасталось общемировым увеличением спроса на Combo Drive, а также представило новый DVD-Multi Recorder. Правда, снабженный поддержкой формата DVD-RAM, он все еще не может работать с DVD+R. Однако нас уверили, что разработки в этом направлении ведутся, и уже к маю должна появиться новая модель, поддерживающая все форматы.

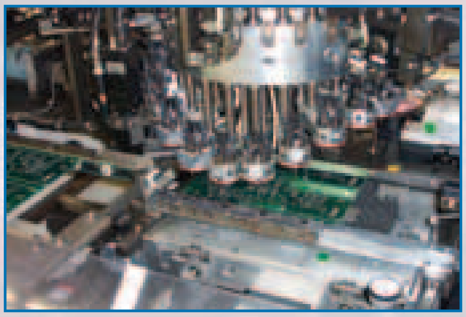
Что ж, подождем весны следующего года. Вполне возможно, смелые планы Samsung Electronics действительно станут явью, и этой агрессивной корейской корпорации удастся если не занять лидерство, то по крайней мере потеснить монстров вроде Seagate на ниве HDD, и Toshiba в сфере ноутбуков. Ведь еще несколько лет назад вряд ли кто мог поверить, что Samsung займет передовые позиции на рынке мониторов и чипов памяти. Однако на сегодняшний день это уже всем известный факт! ■



Гордость Video Display Division – новейшие образцы техники и обязательный стенд с наградами.



На сборке и тесте различных устройств, в основном, задействован женский персонал.



При помощи такого автомата печатная плата комплектуется деталями за считанные секунды.

ХУЛИГАН

Атанда! Читай в ближайшем номере "Хули"!

МЕГА-ГЕОГРАФИЯ: листаем атлас и премся!

АВТОМОБИЛИ ДЛЯ СЕКСА: устраиваемся поудобнее

БЭЙС-ДЖАМПИНГ: с парашютом - на Останкинскую телебашню

КАРМАННИКИ: делаем это правильно!

Я В ДУРКЕ: как это было

ВОСЬМИДЕСЯТЫЕ: я - очевидец ;)

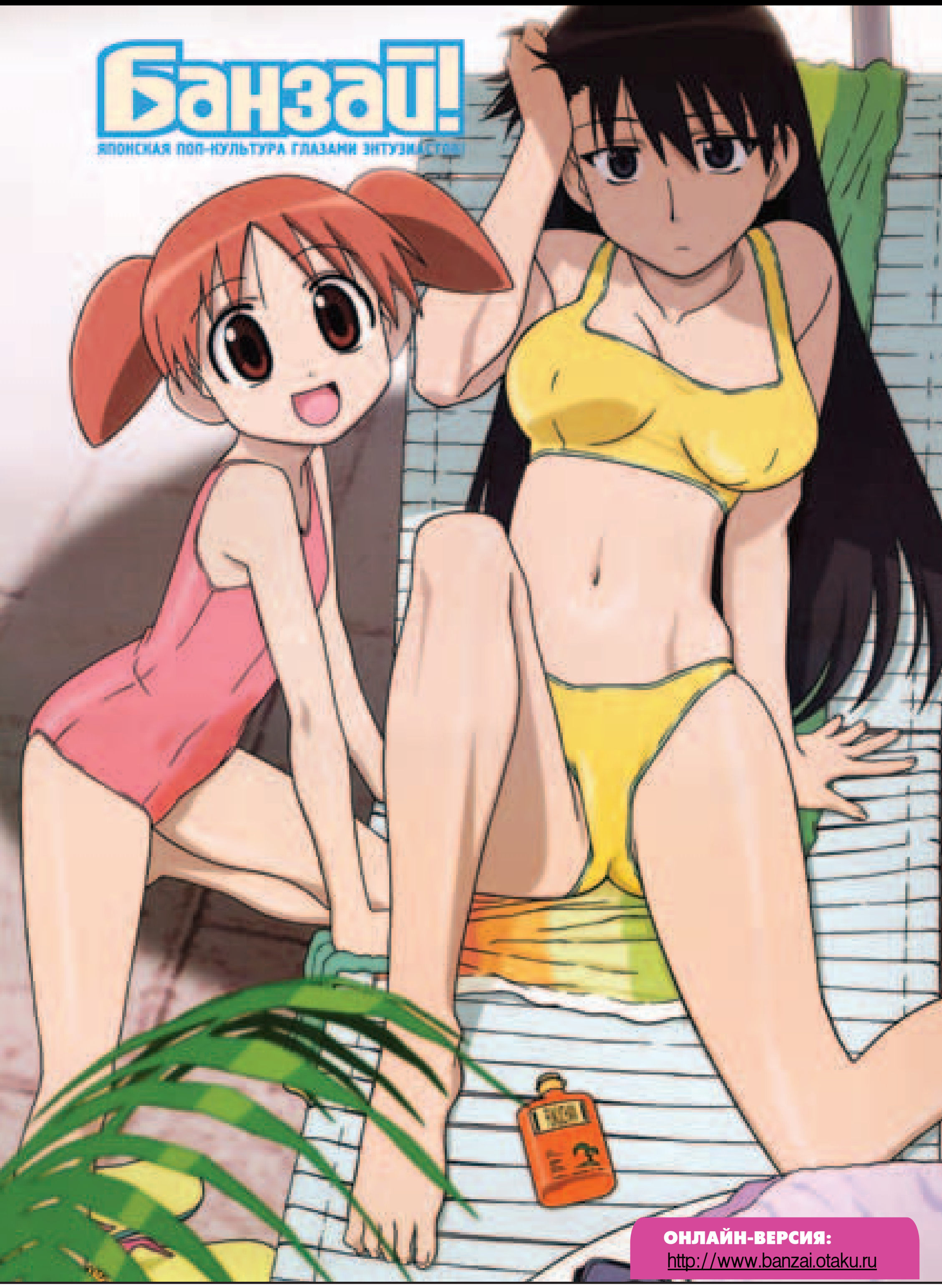
ДЕСТРОЙ: ахтунг! Минен!



Теперь в 2 раза дешевле!

В продаже с 26 августа

ШКОЛЬНЫЙ КЛУБ ОДИНОКИХ СЕРДЕЦ



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

Жила-была себе сначала художница Кийохико Азума, рисовала всякое разное и остроумно называла это «Азумангой». Потом придумала нескольких героинь и стала выгуливать их в журнале Dengeki Daioh: получилась Azumanga Daioh, манга из кусочков, что японцы называют «йон-кома» – мини-сюжетов, рассказанных в «полоске» из четырех кадриков.

AZUMANGA DAIOH
Режиссер Хироси Нисикори, телесериал, 2002. год.
Наш рейтинг: ★★★★★

Потом был снят абсурдно короткий «полнометражник» (шесть минут!), что оказался предвестником сериала, который и начал свое шествие по японским умам в виде утренних пятиминутных телеэпизодов (из 130 «кусочков», по пять в неделю, за полгода как раз получились 26 «полноценных» серий). Первые места в рейтингах и журнальных хит-парадах персонажей, тонны игрушек и миллионные тиражи манги, альбомов иллюстраций, плакатов – сериалу сопутствовали все проявления зрительского признания. В общем, никто ничего не заподозрил. А между тем, под видом безобидного детского сериала на экраны Японии проникла острая общественная сатира, направленная на дискредитацию столпа японского самосознания – всеобщего среднего образования.

Скажете, преувеличиваю? Конечно. Но, знаете, трепещет сердце от произведений, снятых хотя бы с толикой детской бескомпромиссности. Так же заходилось оно от восторга, когда во всеуслышанье объявила: «Школа – дерьмо!» одиннадцатилетняя Сана Курата из «Ребячества» (Kodomo no Omocha) – культового аниме-сериала второй половины девяностых. В школьные годы я бы сошел с ума от радости за вселенскую справедливость, услышав такое с телеэкрана.

Экранизировать «йон-комы» очень сложно – здесь требуется безграничная смелость или выдающееся чутье (как у Исао Такахаты с полнометражными «Соседями Ямада»). Авторы, режиссеры и художники Azumanga Daioh в своей ребяческой отваге зашли, к нашему счастью, очень и очень далеко.
Перво-наперво, создатели отказались от сквозного сюжета – вернее, от конфликта, который бы двигал сериал вперед. Они не стали подвешивать зрителя на крючок желания узнать,

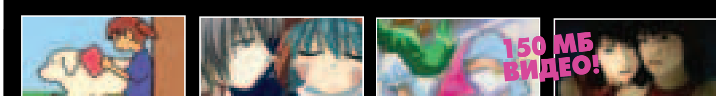
ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, АРТЕМ ТОЛСТОБРОВ



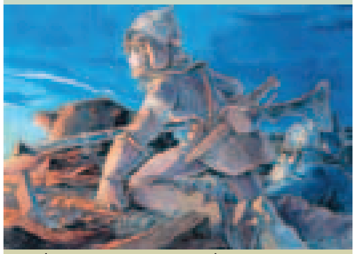
АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете вступительные ролики сериалов Azumanga Daioh, Lime-iro Senkitan и Mouse; фэнский клип по «Азуманге» под композицию Let's Get Down из игры DDR2; тизер полнометражного фильма Tokyo Godfathers; третий эпизод экспериментального аниме Blame!; красивейший музыкальный клип знаменитой J-POP-исполнительницы Хитоми (Hitomi) на композицию Wish.



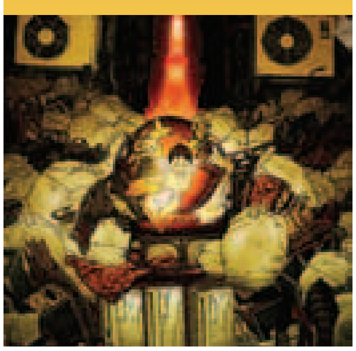
NAUSICAA OF THE VALLEY of Wind («Навсикая из Долины Ветров») – первый полнометражный фильм Хаяо Миядзаки, снятый на Studio Ghibli, выходит в Японии на DVD 19-го ноября по цене в 4700 иен (около $39). Как и другие релизы студии, он будет снабжен английскими



субтитрами; в качестве бонусов названы трейлеры, аудиокомментарии и полная раскадровка. За 24800 иен ($206) коллекционерам предложат подарочное издание, куда войдет DVD, репродукция одной из нарисованных к фильму картин Миядзаки, керамическая статуэтка главной героини и фигурка чудовища-ому.

АВТОР МАНГИ GOLDEN BOY (послужившей основой для OVA-сериала, не так давно с успехом прошедшего по телеканалу «MTV Россия») срежиссировал порнофильм под названием Akogare no Katei-Kyoshi («Частный учитель, которым я так хотел стать»). Интересный ход, учитывая тот факт, что Эгава – создатель не только провокационного Golden Boy, но и вполне безобидной детской манги Magical Taruruuto-ken (по ней тоже снято аниме) и «студенческой хроники» Tokyo University Story, впоследствии адаптированной в формат телесериала. Кстати, одно время ассистентом Эгавы был Кескэ Фудзисима, автор Oh My Goddess и разработчик героев Sakura Wars.

КОРОТКИЙ ТРЕЙЛЕР фильма Tokyo Godfathers – готовящейся к осеннему релизу третьей картины режиссера Сатоси Кона (Perfect Blue, Millenium Actress) – доступен к просмотру на официальной веб-странице фильма. 35-секундный ролик вряд ли сможет пролить свет на сюжетные перипетии этого аниме, но мы все равно разместили его на нашем компакт-диске.

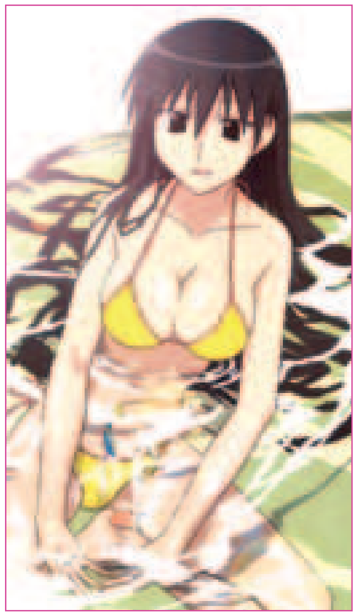








«чем же все кончится» – просто познакомили с людьми, с которыми ему никогда не захотелось бы расстаться. Вот девочка Тио-тян, десятилетняя умница, «прыгнувшая» сразу в старшеклассницы. Вот любительница кошек Сакаки – настоящая красавица с «модельными» ростом и фигурой. Рассудительная Йоми. Энергичная Томо. И, наконец, Осака, просто Осака, очаровательный «тормоз» – ее настоящего имени все равно никто не помнит. В мире, что представлен «Азумангой», нет сверхъестественных сил, злобных пришельцев и прочих шероховатостей. Больше того, он почти полностью лишен упоминаний о родителях (хотя бы для того, чтобы не перенаселять экран; да и взаимоотношения с ними для любого юного героя – штука посложнее спасения Вселенной). В нем есть вещи куда опаснее: школьные контрольные, а потом еще – вступительные экзамены. Неприятности этого мира безобидны, хотя простых решений не имеют. Что поделать, если заболел перед походом или если в доме запрещено держать кошек? Увы, ничего. Слишком просто? Однако авторы идут дальше. Избежав всех соблазнов, они изымают еще один ингредиент и полностью избавляются от всякого мелодраматизма, найдя в себе силы отказаться от какой бы то ни было любовной линии (если не считать явно пародийных деталей).



Что остается? Учиться, общаться и участвовать во всяких повседневных приключениях вроде летних путешествий или школьных фестивалей. Но «Азуманга» – все-таки комедия, и хорошая комедия. В том числе и потому, что режиссер Хироси Нисикори не боится быть верным духу и линии манги – со всеми преувеличениями, «заскоками», бесподобной динамикой и просто «белой горячкой», снова схожей с безбашенным «Ребячеством». Любую повседневность авторы превращают в экстраординарность, щедро добавляя всяких глупостей, но строго следя за тем, чтобы не скатиться в маразм.

Отсюда же – и очарование героев, среди которых ни одного плохого, но и ни одного безупречного. «Чудо-ребенок» Тио-тян пугается всего на свете и злится из-за ерунды, Сакаки теряет голову от кошек (недаром у нее всегда покусаны пальцы). Йоми, несмотря на рассудительность, не очень-то блистает в учебе, Томо – вредина, ничего не умеющая довести до конца, а Осака – так и вообще аутичный ребенок с цепким, но совершенно расфокусированным умом.

Кто же будет «выводить в большую жизнь» эту нестройную команду? Классные руководители, Юкари Танидзаки (английский язык) и Минамо Куросава (физкультура)... вернее, Юкари-тян и Нямо-тян – по-другому их ученики не зовут, что для Японии, конечно, дико. Но как еще называть учителей, которые едва ли не инфантильнее

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают DVD с фильмом «D – охотник на вампиров». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 сентября!

Вопрос:

Какая группа исполняет композицию «Граф Дракула наш кумир, патамушта он вомпир»?

1. «Аццкая Сотона»
2. «Рогатые Трупоеды»
3. «Коррозия Металла»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

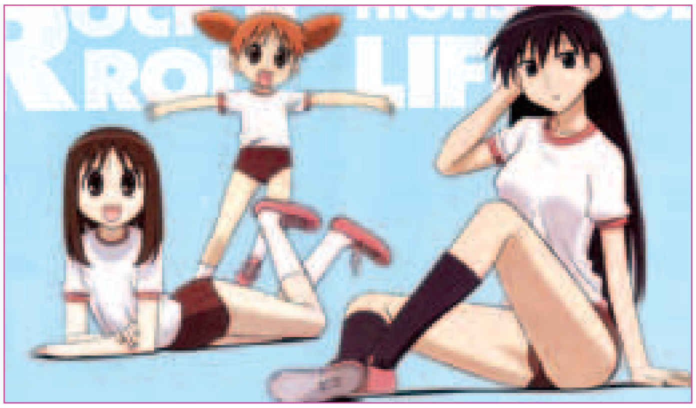
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Bloodlust получает Петр Москвин из г. Одессы. Правильный ответ: Амано работал над всеми тремя играми, перечисленными в нашем списке: Final Fantasy, Kartia (Rebus) и Front Mission.



ДЕВОЧКИ, НА ВЫХОД!..

ЛЮБИМИЦЫ ЯПОНСКИХ ЗРИТЕЛЕЙ: КТО ПОПУЛЯРНЕЕ?

Среди ста «самых-самых» аниме-героинь 2002 года (по версии журнала Newtype) Осака стоит на седьмом месте, Тио-тян – на 11-м, Сакаки-сан – на 21-м, а Йоми – на 78-м. В «командном зачете» сериал выигрывает даже у Chobits (первое место у Чии, 18-е место у Сумомо, 71-е – у Юдзуки, 95-е – у Хибийи). Нямо-тян в этот хит-парад не попала, несмотря на популярность актрисы озвучки, Айи Хисакавы (среди ее ролей – Сейлор Меркурий в «Сейлормун» и Керберос в Card Captor Sakura). Возможно, дело в «возрастной категории»?



и легкомысленнее своих подопечных? Редко кто в школе задумывается над тем, что твои наставники очень часто могут оказаться бывшими троечниками и лоботрясами. Особенно не принято об этом думать в стране, где «культ сэнсея» – это и вправду культ.

Однако все они – и учителя, и ученики, даже несмотря на разницу в интеллекте, усидчивости и характере – настоящие. Внимательно прослеживая поведение героев на протяжении трех лет «старшей школы» до самого выпуска, сериал мастерски расставляет акценты: все, и «умницы», и «тормоза», в жизни свое место уже нашли. Это только с высоты «взрослого» снобизма кажется, что школа – это «тестовая площадка», упрощенный полигон для подготовки детишек к «истинной» жизни. На самом деле школа – это и есть жизнь, только увешанная условностями, которые люди, взрослея, бесцеремонно откидывают прочь... потому в финале и наворачиваются слезы. Герои подрастут, изгонят одиночество из своих сердец, а мы будем любить их такими, какие они есть и останутся навсегда. ■

ОХОТА НА КРОВОПИЙЦ ОТКРЫТА!

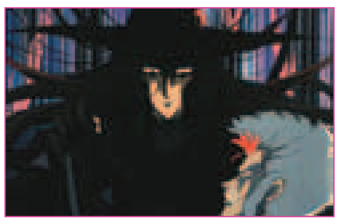
D - ОХОТНИК НА ВАМПИРОВ
Режиссер Асида Тойо, 1986
Российский издатель: MC Entertainment
★★★★☆

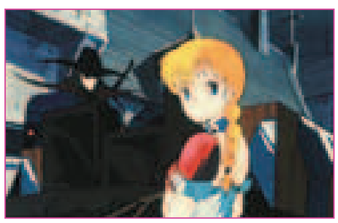
Вновь, как это уже было с «Манускриптом ниндзя» и чудесной «Виндарией», российские анимепрокатчики в лице MC Entertainment обращаются к классике – именитому мистическому опусу, снятому по романам Хидэюки Кикути. В начале восьмидесятых этот литератор (впоследствии засветившийся в качестве сценариста аниме-фильмов Wind Named Amnesia, Wicked City и Demon City Shinjuku) выпустил цикл готических романов об охотнике на вампиров по имени D – таинственном одиночке, стоящем на страже порядка в фантастичном и жестоком мире XIII века. Образный язык и мрачная атмосфера этих книг привлекли талантливого иллюстратора Йоситаку Амано (Final Fantasy), охотно согласившегося оформить все тома серии. Анимационная экранизация тоже не заставила себя ждать: 80-минутный OVA-фильм основан на первом романе цикла, и хотя облик персонажей имеет достаточно отдаленное сходство с



разработанными Амано героями, на экран удалось без потерь перенести главное – атмосферу, пленившую в свое время знаменитого художника.

Российский релиз щеголяет ремастированной аудиодорожкой в формате DD 5.1 на японском и русском языках, новым высококачественным трансфером изображения, сделанным в 2002 году специально для DVD-издания фильма в Японии, а также традиционной для дисков MC подборкой бонусов: это информация о создании





фильма, оригинальный и новый рекламные ролики, арт-галерея с подборкой иллюстраций, выполненных в том числе художниками из российского аниме-фэндома. Разумеется, не обошлось дело и без анонсов других релизов компании.

Всегда интересно взглянуть на историю аниме, оценивая суперхиты прошлых лет. Приятно видеть, что «D – охотник на вампиров», необычно смелый для своего времени фильм, испытание временем выдержал. ■

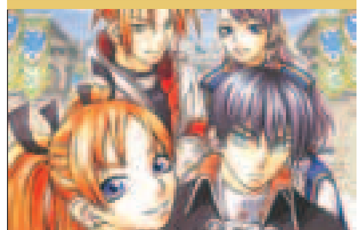


▶ **НАЗВАНИЕ DISNEY** фигурирует в списке компаний-производителей фильма Innocence: Ghost in the Shell. Полностью первая строчка этого списка выглядит следующим образом: Production I.G., Tokuma Shoten, Nippon Television, Dentsu, Disney, Toho, Mitsubishi.

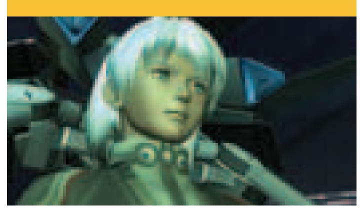
▶ **РЕЖИССЕРОМ** киноверсии Cutey Honey все-таки стал автор Neon Genesis Evangellion – Хидэаки Анно. Главную роль в картине играет 21-летняя актриса Эрико Сато, сьемки стартовали 10 июля. Энигматичный Анно отказывается раскрывать секреты относительно того, как в фильме будут выглядеть сцены перевоплощения героини из обычной девушки в супергероиню – в аниме в этот момент была видна обнаженная грудь Хани, и режиссер тщательно культивирует фэнский ажиотаж вокруг данного пикантного эпизода.



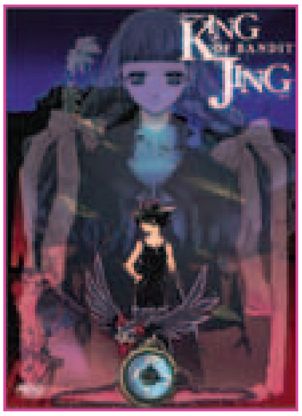
▶ **ПО СООБЩЕНИЮ ИЗДАНИЯ** Digital Chosun, сейчас в производстве находятся целых две анимационных адаптации игрового мира популярнейшей южнокорейской MMORPG Ragnarok Online. Первый сериал из 13 эпизодов снимается в расчете на зрителей-подростков, а второй – на этот раз уже из 52 эпизодов – направлен на детскую аудиторию.



▶ **НАД САУНДТРЕКОМ ИГРЫ** Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Bose работает композитор Юки Кадзиура, известная многим любителям аниме благодаря своим музыкальными дорожками к сериалам Noir и .hack.



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

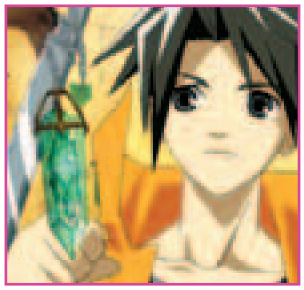


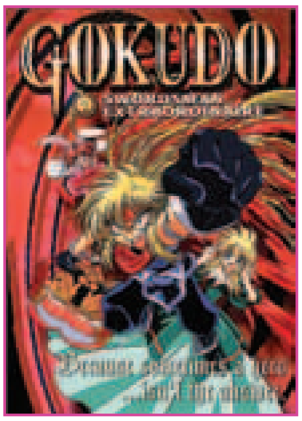
KING OF BANDIT JING

Режиссер Хироси Ватанабэ, 2002

★★★★☆

Иногда хочется чего-то именно в этом роде – безмозглого до блаженной улыбки в пол-лица, приключенческого до звона сабель в ушах; да чтобы с ветром в лицо, звуками погони за спиной и следами трассеров в клубящейся пыли! Так непременно должна выглядеть дурновкусная экранизация стереотипной видеоигры: адреналин, прыжки, стрельба, эмоции! Из четверки первых серий следует, что путешествующий по городам и весям парнишка Джинг – настоящий король бандитов, а его кореш Кир – большой охотник до слабого пола. Все, смысловая нагрузка исчерпана, остальное укладывается в емкое понятие «экшн». Не фильм, а американские горки с шутками, прибаутками, подколками, идиотскими ситуациями, зверями-мутантами, героическими подвигами и атомными взрывами. Попсовое развлекалово высшей пробы. ■





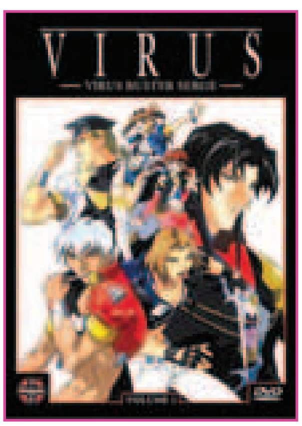
GOKUDO DVD 1: SWORDSMAN EXTRAORDINAIRE

Режиссер Кунихиса Сугисима, 1999

★★★★☆

Фэнтезийная комедия – это почти наше все. Dragon Half прославлен в веках, а последователей у него раз, два, и обчелся. Вот Gokudo – последователь совсем редкий, верный духу и букве. Ну как не влюбиться в партию приключенцев, когда ее возглавляет харизматичный мечник-идиот? Где еще легендарный герой горазд в носу ковыряться, выискивая супостатов? Ах, вы жаждете антуражу? Извольте: здесь и принцесса при деле – девица мечом размахнуться может как следует; и джинн карманный в распоряжении; и даже прорицательница с ворохом вредных советов – все есть. Девочки-кролики – припасены. Фехтование – сколько угодно. Для хороших друзей и парочка драконов, вестимо, завалялась... Все же поразительно, как органично цирк шапито может вписаться в развалины древнего замка. ■





VIRUS BUSTER SERGE

Режиссер Масами Обари, 1997

★★☆☆☆

Дела у некогда гремевшей на всю индустрию Manga Entertainment совсем плохи – чувство вкуса, с которым у данной компании всегда было так себе, похоже, окончательно ей изменило. Какой смысл с помпой выпускать 13-серийный опус Масами Обари (Fatal Fury), дискредитировавший себя еще в пору фэнсубов? Virus Buster Serge – крайне своеобразное понимание того, как должна выглядеть научная фантастика. Авторы заваливают зрителя мудреными терминами и обильно бомбардируют теориями, ни на йоту при этом не продвигая вперед сюжет. А когда сценарий топчется на месте, спасти положение может только изрядная доля юмора или фривольностей – но как на беду, прикольных сценок здесь кот наплакал, а наслаждаться мелькающими в кадре девичьими прелестями мешает кошмарный дизайн гипертрофированных персонажей. Вот уж где настоящий super deformed – в самом прямом смысле слова. ■



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Доброго всем! Продолжаем громогласно ужасаться безграмотности респондентов. Если вы пишете электронное письмо, нелишним будет прогнать его через Word или любой другой текстовый редактор с автоматической проверкой орфографии. Отныне при отборе корреспонденции для публикации в «ОС» особое предпочтение отдается письмам без ошибок, где идеи изложены четко, последовательно и грамотно. Терпение редакции лопнуло, и «СИ» дает решительный отпор подростковому косноязычию. Оставляем за собой право глумливо издеваться над грубыми ошибками читателей – в отместку за то, как эти читатели издеваются над родным языком. Гораздо приятнее, когда с тобой общаются по-русски – а не на чудовищном наречии, преобладающем в доброй половине получаемой редакцией почты.

— ВАЛЕРИЙ «СЫН ЯКУДЗЫ» КОРНЕЕВ

ДАНИЛА ГАВРИЛИН

Привет, редакция, и в частности господин Корнеев. Приставочник обращается к ему же подобному. У меня X-Box. Говорят, что навороченный комп мощнее, чем Box! Тогда почему графа на Боксе смотрится намного круче например Apex круче всех PC-шных гонок. А Halo2. Тото же и не надо пургу нести. Ваш журнал всегда был лучшим им же и остается. Без недостатков. Это факт. Где Поморцев, Назаров... Таланты тают... Ладно теперь вопрос: смогу ли я подклычить X-Box Live к чипованному боксу, если нет то почему?

danila_gavrilin@mail.ru

Спасибо на добром слове, Данила! Увы, но насколько нам известно, «подклычить» чипованную Xbox к сети сейчас невозможно. Microsoft чутко следит каждой попыткой выйти с ее приставок в сеть, и как только к Live-сервису пытается подключиться владелец чипованной консоли, эта попытка блокируется, а серийный номер приставки заносится в черный список – после чего с данной машины нельзя будет выйти в онлайн, даже если специально демонтировать чип.

ЭММИ НИТСУ

1) Напишите, пожалуйста, системные требования для Корсаров 2 , так как в журнале вы их не написали...

2) А как насчет комиксов (и обычных и манга), как в старом добром «Official PlayStation Россия»?

3) И еще: будут ли Quake 4 и Unreal 3?

Ну, усе, sayonara!

1) «Акелла» рекомендует для комфортной игры в «Корсары II» компьютер следующей конфигурации: процессор Intel Pentium 3 1.2 ГГц или AMD Athlon Duron 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта NVIDIA GeForce3 с 64 Мбайт RAM или ATI Radeon 8500, аудиокарта серии Sound Blaster Audigy, 2.9 Гбайт свободного места на диске, 16-скоростной CD-ROM, ОС Windows 98SE/ME/2000/XP, DirectX 8.1 или выше. Минимальная же конфигурация следующая: Windows 98SE/ME/2000/XP, процессор: Intel Pentium 3 800 МГц или AMD Athlon Duron 800 МГц; 128 Мбайт RAM, видеокарта: NVIDIA GeForce 256 с 32 Мбайт RAM или ATI Radeon 8500, совместимая с Windows аудиокарта, 2.9 Гбайт свободного места на диске, 2-скоростной CD-ROM, DirectX 8.1 или выше.

2) Все то время, пока мы в OPM печатали комиксы, выслушивали гневные реплики читателей: дескать, куда вы с вашими картинками, лучше под игры лишние страницы отведите! Подозреваем, что в «СИ» повторилась бы та же история.

3) Наверняка будут. Равно как Final Fantasy XV и Halo 3.

JOXER

На данный момент два вопроса к Стране Игр или скорее пожелания:

1) В «Обратной связи» есть классные картинки, а на диске их нет ;_; Хорошо бы чтобы было.

2) Если можно анимешный постер если нет, то хотя бы картинку в большом разрешении чтоб можно было распечатать в городе.

PS: Извините, что мало знаков препинания плохо знаю правила по русскому.

joxer@udm.net

1) Все иллюстрации для «ОС» от арт-группы LAMP можно найти в сети по адресу http://www.lamp.otaku.ru.

2) Сделано! И не забудьте о прошлом номере, там был постер по Evangelion!

СТАРЫЙ ЛАМЕР

Здравствуйте господа.

Хвалить вас небуду так как считаю что незачто. Просто хотелось обратиться к товарищам-гемерам по поводу развития G.-L и целесообразности его дальнейшей покупки. Весь наш игровой мир переживает нелегкое время: отсутствие свежих идей, корыстная политика разработчиков консолей и игр у ним, привели к тому что игровой мир распался на осколки игр PC, игр PS2, GG идр. Причем сложилась негодная ситуация с выпуском игр только на одной платформе. Геймеров хотят развести на бабку, заставить купить все. Правильно говорил человек что ваша обязанность дурить нас навешивать «лапшу» на уши и вы куплены на корню издателями и разработчиками. Отсюда и безудержная реклама отечественных проектов: хит, суперхит, игра года и т. д. и т п. все делаете чтобы купили. Возьмем «Блицкриг» хорошая игра но: а) танки «ездют» как санки б) вся тактика снайпером пострелять, самолетом побомбить, артилерией (издалека) шарахнуть. в) в игре нет уровней сложности она сложна и занудна. г) в ней нет прикола «Казаков» и «War Zone 2100» в виде устанавливаемых тигров и «фердинандов». Потому я и не вижу азарта в подрастающем поколении. Заграница вас хвалит, не стыдно? Сами вы ведь не покупаете диски PS2 за 50$, вам дают разработчики и издатели для «оборзения», платят они и за рекламу продукции в журнале, все верно. Но почему вы хотите заставить, убедить нас покупать за 50$ диски PS2. Вы что нас всех за идиотов считаете? Выпуск PC и видеоигр очень выгодное занятие если имеешь талант, терпение и желание сделать Игру (с большой буквы). Много охотников появилось на этих полях капустки пожрать. На недавнюю конференцию слетелось аж 1500 любителей капусты. И нечего нам заграницу в пример ставить там 50$ ничто! Можно ли (как наши пенсионеры) жить месяц на них в Америке – невозможно. Да и вообще курс доллара завышен. Те воры которые ограбили народ еще в 93 году переводят рубли в $ по этому курсу

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

чтобы в США при случае сбежать. Они если их шугануть и за 50 р за доллар выложат все равно награбленные. Не даром «Сони» хотела надавить на торгашей чтобы PS2 не продавалась дороже 9000 р (сами писали) понимает ведь что высокая цена это популярности не способствует. Если бы она еще выпускала диски за 300-500 р было бы совсем хорошо. Кто этого не понимает тот «лох» и вредитель. Хотя если честно зачем нам эта PS2. Приставке уже 3 года. Сколько игр успеют выпустить на ней (классом Primal) 3-5, а далее что. Да кстати – если у Американского пенсионера отобрать пенсию (1500$) квартплату (еще 1500$) и сказать: «если ты «падла» будеш диски за 50$ под мостом покупать то ты «халявщик» что он на это скажет. Правильно покрутит пальцем у виска и пошлет болтунов и игры куда подальше. Теперь что у вас за крен в сторону консолей, аниме, банзаю и всякой хреноты. У вас же «приставочник» Купер Иудеев пол журнала обгаживает своим словесным поносом. С его приходои появились никому не нужные манга, аниме, полураздетые девки и нарисованные жопы (№130). Похоже единственное что любит этот любитель нетрадиционных сношений это красные баб'и трусы и рисованный секс. Возможно ваш редактор из пробок построил плот и на нем сидит предвкушая сытое будущее. Последний фокус с «СИ бульваром» показал, что чувство меры и хорошего вкуса вас покинуло. Не гадьте в душу PC геймера, а то пойло в корыте закончится и свиноферма лопнет. Лопнула «официальная Плэй Стейшен Россия». Единственный кто не портит журнал это Вайнер (журнал действительно стал лучше по его части), да Долинский со своим «онлайном». Всегда востребован. Вопль души – уберите хреноту, уберите Купера. Лучший номер GL №100; нет манги, аниме, жоп, Купера. Сколько бумажной площади испортил «подлец японский», «сын якудзы». И последнее в прогар попала «Capcom». Так ей и надо, надо ей вообще бойкот объявить и разорить. Это же надо додуматься, Резидент Ивил (шедевр всех времен, первая игра PS разошедшаяся более 1 млн официальных копий) перевести на GC. Ну вот и все пока. Ответа на послание не жду, в сказки не верю. Но примите к сведению, уже сильно попрошу. До следующего письма. А за антипиратскую борьбу «спасибо» мы вас знаем но надо бы вас поиметь все равно раком стоите постоянно.

г. Тобольск

К психиатру. Потом – в первый класс начальной школы.

ЕФИМОВ ИВАН

Hi GameLand!
У меня два вопроса:
1) Где покупать игры на Гейм Бой Адванс. На рынке по 500 руб. или в магазине по большим ценам в долларах?
2) Где сервис Nintendo в Москве?

г. Москва

1) Как мы не раз уже говорили, скупой платит дважды. С 500-рублевыми пиратскими картриджами вы вдоволь намучаетесь, когда начнут ни с того ни с сего исчезать сейвы – а произойдет это почти сразу же. Проблемы с некачественными батареями – хоть и единственный, но фатальный недостаток таких картриджей. Поинтересуйтесь у продавцов в ларьках и на рынках, какой у них возврат бракованных пиратских игр для GBA – цифры там совершенно запредельные. Весь нелегальный тираж Lunar Legend не сохраняется, как и подавляющее большинство картриджей Golden Sun 2 – и это только самые вопиющие случаи. Так что если покупать, то исключительно оригинальные картриджи. В хорошем магазине или, допустим, на сетевом аукционе, где слегка подержанные игры всегда можно найти заметно дешевле «магазинной» цены.

2) Мы обратились с вопросом о сервис-центрах в компанию «Новый Диск», именующую себя официальным дистрибьютором продукции Nintendo в России. К сожалению, ответа на наше письмо мы так и не дождались.

КИСЕЛЕВ ДМИТРИЙ

ЕСЛИ ВЫ ТАКИЕ БОРЦЫ С ПИРАТСТВОМ, ЗАЧЕМ БЕРЕДИТЕ И БЕЗ ТОГО НАБОЛЕВШЕЕ?ДЛЯ ЧЕГО ОПИСЫВАТЬ ИГРЫ КОТОРЫЕ В ЕВРОПЕ ВОЗМОЖНО НИКОГДА И НЕ ВЫЙДУТ?ТАЖЕ XENOSAGA НАПРИМЕР.ВОТ ВЫЙДЕТ В ЕВРОПЕ ТОГДА И ОПИСЫВАЙТЕ.А ТАК САМИ ПОДТАЛКИВАЕТЕ НА ПИРАТЧИНУ.

dima_kiselyov@ukr.net

НИКУДА МЫ ВАС НЕ ПОДТАЛКИВАЕМ. XENOSAGA ПРОДАЕТСЯ В E-SHOP, РАВНО КАК И АМЕРИКА-

НСКАЯ PLAYSTATION 2 – ПРИСТАВКА, КОТОРУЮ ВЫБЕРЕТ ЛЮБОЙ, КТО ХОЧЕТ ИГРАТЬ В RPG БЕЗ ГОДОВЫХ ЗАДЕРЖЕК. А БУДЕТЕ И ДАЛЬШЕ ОРАТЬ – ОБИДИМСЯ.

KRAZY

Мир игр широк и многообразен. И найдется ли тот, кто вспомнит, что было в начале; или тот, кто предскажет, чем это завершится? Некоторые говорят, что нельзя жить без игры, ибо тогда существование бессмысленно. Но это не совсем так: игры делают наше бытие ярче, как свет освещает дорогу, на которой достаточно ям, как звезды указывают морякам путь к спасению в бурю.

Игры бессмертны! Может кто-нибудь через много лет достанет с полки древнее творение, запустит на своем Pentium 12, и его вновь захватит мир мечты, давно забытой, но не утерянной, а хранящейся в глубине сердца.

А ты готов приоткрыть врата в Вечность? Узнать все ее тайны и пройти путь до конца? Если да, то вперед – дверей тысячи, и все они открыты, надо лишь толкнуть, и чудесный мир развернется пред тобой – мир игр.

И неважно, на чем ты играешь: на маленьком Game Boy или на вечно совершенствующемся PC, на великой PS2 или на мертвом, но живущем в душе Dreamcast – список велик.

Так играйте, но помните – существует другой мир, где не летают на драконах, не размахивают мечом и лазерной пушкой, где нет жутких зомби и не нужно спасать принцесс. Жизнь – это многогранный кристалл, и она будет такой, какой ты сделаешь ее, с какой стороны на нее посмотришь.

P.S.: Написано под впечатлением от E3.

г.Хабаровск

Не без перегибов, зато от души! Присоединяемся.

А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ «СИ»...

Избранные сообщения с форумов сайта http://www.gameland.ru.

Автор: Burns. Тема: *Критика*

Что есть идеальный обзор? Это обзор, чтение которого равносильно игре в демо-версию. Обзор, в котором я могу почувствовать и понять атмосферу игры, ощущения, которые предстоит испытать потенциальному игроку. И чтобы этого добиться, без «поэтических экзерсисов» не обойтись, нужна душа и чувство того, что автор действительно отнесся к игре с вниманием. И я уверяю вас, что когда автор пишет хотя бы о том, «как игра воздействовала на его тонкий внутренний мир», мы, читатели, получаем о ней во много раз больше информации, чем от сухого перечисления фактов. А когда я читаю в обзоре, скажем, «Князя 2»: «Это ваша игра, не моя», то я не понимаю автора. Чего он хочет? Оскорбить меня, читателя, тем что это игрушка только для таких примитивов, как я? Или пытается проникнуть в глубины моей души, как заправский психотерапевт? Или попросту это означает: «играйте, играйте себе на здоровье, милые мне, мне на это абсолютно наплевать, меня это не колышет»? Зачем мне такой обзор? Да, автор описал несколько особенностей игры, но что мне это дало? Да ничего. Я по-прежнему не представляю себе, что это за игра, нужно ли мне в нее играть и с какой вообще целью этот обзор написан. По-видимому, для галочки.

Аналитика же, понятное дело, не требует вызвать у читателя желания срочно записаться в фэны какого-нибудь разработчика или повесить на стенку древний номер «СИ» и отбивать ему ежевечерне поклоны. Здесь действительно нужна сухая информация, как можно более емкая, объективная и исчерпывающая. И единственный мой упрек вам – мало. Аналитика есть, и она качественная, но ее мало. И если Овчинников сухо описывает Metroid Prime, то я его ругаю, а если так же сухо – состояние игровой индустрии, то я им восхищаюсь. А теперь признаюсь в смертном грехе. Мне хронически не нравится аниме, но я иногда почитываю «Банзай!». И скажу вам однозначно: это одна из лучших рубрик журнала, потому что сразу бросается в глаза любовь авторов к своему делу. Ах, если бы весь ваш журнал создавался с такой душой, как «Банзай!». Итог: то, чего я хочу от «Страны Игр», может и должно сочетаться в одном журнале. И конечно, не надо пытаться угодить разным вкусам. Но надо вырабатывать у нас, у аудитории, хороший вкус. И сделать слова «ведущий журнал» и «самый качественный журнал» синонимами.

Автор: гимор. Тема: *Корнееву*

Я конечно понимаю, ты там наверно самый ценный сотрудник, не в этом суть. Ты бы статьи попроще писал. Некоторым людям твой жаргон не под силу осилить. Чтобы читать твои статьи, в них надо вдумываться, смотреть каждое слово, правильно ли я его прочитал. Почему-то у других редакторов все замечательно читается, и понятно и на одном дыхании. А тут во всех статьях одни наиумнейшие фразы, если он хочет таким казаться, то пусть кажется таким у себя в туалете. а не в сми! Журнал читают нормальные люди, а не люди с физмата. Легкие слова – легкое чтение – приятно на душе...

Автор: Ленин. Тема: *Требую ответить!*

Вся редакция Страны прожужжала нам (читателям) о музыкальных упражнениях Щербакова – и даже не выложила на диск ни одной его песни! Требую ответить!!!

Автор: Александр Щербаков.
Тема: *Re: Требую ответить!*

Упражнения остаются упражнениями, а не цельными музыкальными композициями. «Страна Игр» действительно не выложила на диск ни одной моей песни. И никогда не выложит. Кроме того, как правильно было замечено ниже по течению, Щербаков это вообще придуманный персонаж. Такого человека на самом деле не существует.

Автор: Neo-Otaku. Тема: *Xbox*.

Единственное, ради чего я бы взял XBOX, это Shenmue, Dragoon Orta и серия DOA. Все остальное это игры, которые выходят на PC. Зачем мне XBOX, если я могу к примеру поиграть в DOOM 3 или «Пираты Карибского Моря», где графика будет еще круче. А вообще это дело каждого,во что и на чем играть, просто не надо наежать на чужие вкусы и все будет гэнки дэс :)

Автор: Zmey. Тема: *Игры*

********* ВЫ ЧТОЛЬ ВСЕ НА ЭТИХ ИГРАХ????? КАРСАРЧИКИ ТОМБЫ РАЙДЕРСКИЕ ВСЕ ********!!! ПЕЙТЕ ПИВО ЖРИТЕ МЯСО ЛЮБИТЕ ДЕВЧОНОК (ИЛЯ МАЛЬЧИШЕК – КАМУ КАК ХЕ ХЕ)!!! НУ ЕЩЕ МОЖНА ТАМА В ПАРУ ИГР СЫГРАНУТЬ ТАМ ЗАРУБИТЬСЯ В ЧЕРЕПАШКИ НИНЗЯ НА ДЕНДИ ИЛЯ В ТАМАГОЧИ (ТАМ Я ОТЕЦ) РУБАНУТЬ!!! А ВЫ ТУТА РАЗВЕЛИ ***** ПРО ИГРЫ ВСЯКИЕ ИГРЫ ******!!! ВСЕ!!! ЧАПАЙ ЧЕМПИОН!!! И ЗМЕЙ ТОЖЕ ХЕ ХЕ!! ЗМЕЙ ФЛУД ДЕВЧОНКИ БЕСПРЕДЕЛ ФОРЕВАААААА!!!

Автор: Nagumo.
Тема: *Скажите ему – че он!!!*

У меня такая проблема: один мой «друг» почти никогда не бывает согласен с оценками в нашем любимом журнале. Иногда он говорит: «На заборе тоже много чего написано», то есть сравнивает обзоры в «СИ» с заборными надписями! Такие отстойные проекты как Shenmue, FFX, Virtua Fighter 4, по его мнению, должны получать максимум 5 баллов, а хиты вроде Постала 2 или там NFS Porshe – минимум девятку!

Автор: Esp. Тема: *Re: Скажите ему*

Хех..У меня тоже такая же проблема, только мой друг, которого я знаю уже лет 6-7, вобще не читает «СИ», поэтому тут немного все по-другому... Еще во времена PSX он как-то раз увидев у меня Vagrant Story, просто не мог понять, как я могу играть в такое. То же с Valkyre Profile и еще огромным количеством общепризнанных хитов. Причем он не стесняется прямо так и говорить: «Г***о!».

Автор: Nagumo. Тема: *Re: Скажите ему*

Во-во! И мой в точности так же. Ему начинаешь говорить: «Леня – посмотри какая красивая магия!»... «Г***о!!!» Леня – взгляни какие грациозные формы!... «Г***о!!!» Уж он никогда не смирится с тем, что лопаты или шотганы из шутеров смотрятся чем-то хуже. А силиконовые заставки он вообще терпеть не может. Стоит только показать видео из FFX-2 с дисков «СИ», так его сразу телепать начинает. Красавиц-героинь из JRPG и аниме он тоже не переносит. Уж мою любимую Тифу – как только не называл. В общем – не поймешь, из какого отверстия рожали этого Леню! Но я только что понял: таким людям нужно уметь делать скидку, их грех не простить!

Автор: Шайтан-шпион.
Тема: *Re: Скажите ему*

Их надо кастрировать, чтобы не размножались.

ВНИМАНИЕ!

[19-ГО СЕНТЯБРЯ, В СВОЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, «СТРАНА ИГР» ПРОВОДИТ ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ!]

‹В ПРОГРАММЕ›

БОИ ПРОФЕССИОНАЛОВ, ВОСПОМИНАНИЯ ОТЦОВ, РЕДАКТОРСКАЯ КОМАНДА WORMS ARMAGEDDON, ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЕ КОНКУРСЫ И ПОДАРКИ ДЛЯ ВСЕХ!

‹СПЕШИТЕ!›

ЧТОБЫ ПОПАСТЬ НА ЭТОТ ПРАЗДНИК ЖИЗНИ, ВАМ НАДО ПРИСЛАТЬ ТЕКСТ ЛУЧШЕЙ КРИЧАЛКИ ПРАЗДНИКА.

[ПРИШЛИ СВОЮ КРИЧАЛКУ И ПОПАДИ В СОТНЮ ИЗБРАННЫХ, КОТОРЫЕ ОКАЖУТСЯ НА САМОЙ КЛЕВОЙ ТУСОВКЕ ОСЕНИ!]

НАШ АДРЕС ПРЕЖНИЙ:
101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652,
«СТРАНА ИГР»
MAGAZINE@GAMELAND.RU

КОНКУРС

КОНКУРС ОТ КОМПАНИИ VERBATIM

Verbatim – дочерняя компания корпорации Mitsubishi Chemical Corporation, признанного лидера среди разработчиков и создателей оптических дисков, жестких дисков, магнитных лент и флоппи-дисков, и журнал «Страна Игр» продолжают конкурс среди читателей. Сегодня очередная порция вопросов.



Вопрос 1: Сколько циклов перезаписи допускают диски DataLifePlus 16x-24x CD-RW компании Verbatim?

1. более 1000 циклов
2. более 100000 циклов
3. более 1000000 циклов

Вопрос 2: Чему равны емкости записываемых аудиодисков MusicLifePlus, которые выпускает компания Verbatim?

1. емкость равна 74 и 80 минутам
2. емкость диска позволяет записать только супер-хит «Мне с тобою... хорошо» группы «Руки вверх»
3. емкость дисков неограничена

Вопрос 3: Диски DVD+R, созданные компанией Verbatim – являются самыми высокоскоростными в отрасли. Сколько потребуется минут, чтобы записать 4,7 Гбайта информации на такой диск?

1. 15 минут
2. 20 минут
3. в зависимости от настроения диска

Вопрос 4: Как называется жесткий диск принципиально нового типа, предусматривающий возможность ношения на кольце для ключей?

1. Store 'n' Go
2. ключник
3. название еще не придумали

Не хватайтесь за голову, если не знаете ответы. Как говаривал известный персонаж, безвыходных ситуаций не бывает. Выход есть – выход в Интернет.
Загляните на сайт компании: http://www.verbatim-europe.com .
Только, чур, подсказку мы вам не давали – вы сами догадались!
Ах да, чуть не забыли: победители получат ценные призы – 4 комплекта сувениров: рюкзак, ветровку, футболку и бейсболку. Удачи!

Правильные ответы присылайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» или по электронной почте на contest@gameland.ru (с пометкой Verbatim). Ответы принимаются до 1 сентября.

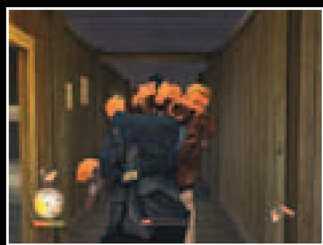
CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

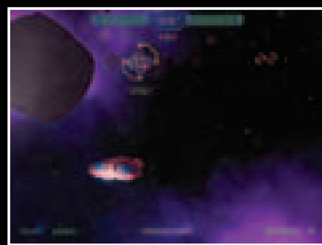
LIONHEART
Одна из самых ожидаемых PC-игр этого года. Потрясающая RPG от студии Black Isle. Органичная смесь английского средневековья и ролевой системы S.P.E.C.I.A.L, известной многим по незабвенному Fallout.



THE GREAT ESCAPE
И снова игра на тему Второй мировой. Но теперь это не стратегия, и не шутер, а типичный stealth action. Замечательная графика и звук, живой игровой мир и лошадиные дозы адреналина.

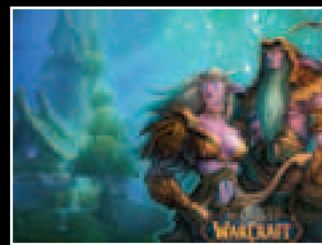


VECTOR MIRAGE
Аркадная космическая «леталка». Безграничные пространства, сотни врагов, буйство спецэффектов и бешеный драйв.

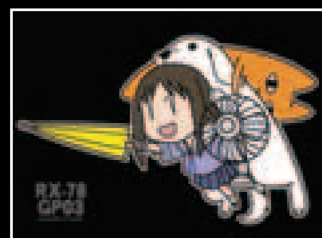


ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ ДЛЯ ДЕСКТОПА К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Devastation
- C&C: Generals
- Homeplanet
- Might & Magic VII
- BloodRayne
- Warcraft III: The Frozen Throne

ФЛЭШКИ

- Street Life
- War ver.4
- Slayer
- Шахматы

БОНУСЫ

- Скринсейвер – Tom Clancy's Splinter Cell
- Скин для Winamp 2 – Tom Clancy's Splinter Cell
- Фан-арт по играм серии Dynasty Warriors

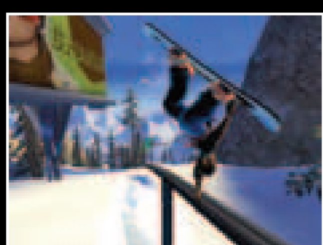
CD2

ВИДЕО

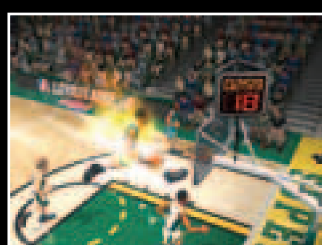
- Lock On: Modern Air Combat



- SSX 3



- NBA Jam 2004



А ТАКЖЕ: Black 9, Freedom Fighters, Lords of EverQuest, The Hobbit, SOCOM II: U.S. Navy SEALs, Spawn, Tony Hawk's Underground, Trinity: The Shatter Effect, Underworld, X-Files: Resist or Serve, видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ

- Демки с турнира ESWC 2003 Counter-Strike
- Демки с турнира Euro Cup 7 Counter-Strike
- Карта для UT2003 – DM-Campgrounds2003-LE
- Демки с турнира ESWC 2003 Quake III 1x1
- Демки с турнира ESWC 2003 Warcraft III 1x1
- Демки с крупного московского турнира по Warcraft III : The Frozen Throne

СОФТ

ADAWARE
Эта программа находит и уничтожает все рекламные и, так называемые, spyware-приложения, внедряющиеся в вашу систему и мешающие ей нормально функционировать.

PASSWORD AGENT
Надежное хранилище ваших паролей. Теперь вы никогда не потеряете заветное слово. Злоумышленники же не смогут вскрыть вашу базу паролей, зашифрованную по сложнейшему алгоритму.

ISO BUSTER
Программа, пытающаяся вытащить крупицы информации с поврежденного компакта. Надо заметить, что у нее это неплохо получается.

А ТАКЖЕ: Bloknotik, CD Remover, DOS for Windows Me, DU Meter, Fresh Diagnose, Jasc Image Robot, MTS Balance, Net Captor, Openpass, RAMPage, Tag Control, Tray Commander, Universal Backup, XM Play, XP Anti Spy, XP Tweaker, CDswitch, SP Shell icons, Txt2Html, FindJournals, DivX 5.0.5, Quick Time 6, ICQ 2003 PRO, Light Alloy, Winamp 2.91, Winamp 3.0, RealOne Player, Best Flash Player.

МУЗЫКА

- Избранные треки из игр «Пираты Карибского моря – Корсары II» и Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends

SHAREWARE ИГРЫ

- 3D Pool
- Abashera
- Arcadrome
- Battle Snake
- Dynomite
- GoJoe Pogo
- Krakout
- Magic Blocks
- Pickman Saves the Kingdom
- Pop and Drop
- Qbeez
- Ricochet
- Snowball Run
- TeTripz

ДОПОЛНЕНИЯ

Diablo II – The Evil Mod, Diablo II Plus,

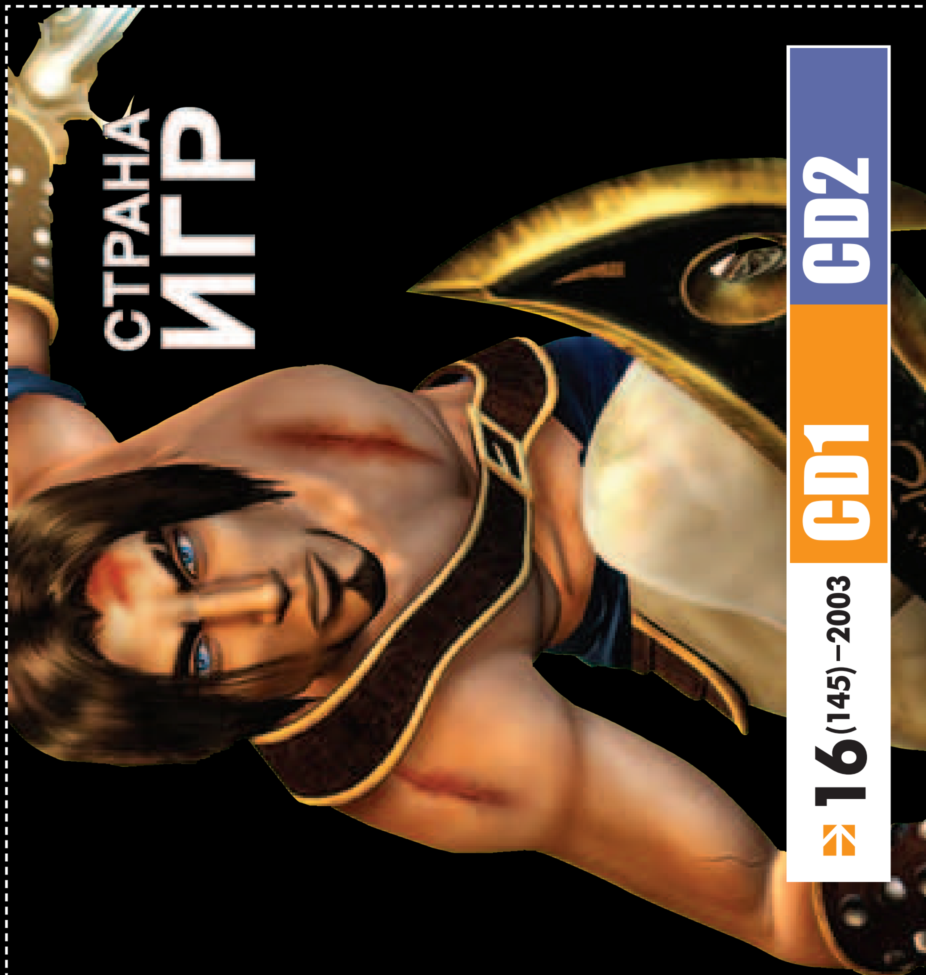


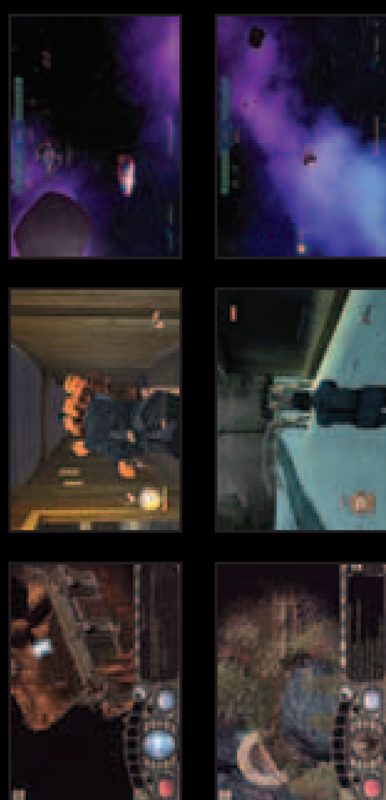
Набор полезных программ

А ТАКЖЕ: карты и кампании для Age of Mythology; карты для «Казаков»; машины и моды для GTA: Vice City; дополнительные уровни для Half-Life; карты и моды для Heroes IV; новая жизнь старого хита – JHexen; модификации для Mafia; Postal Mod для Max Payne; герои, портреты и модули для Neverwinter Nights; кампания Real Enemy для Operation Flashpoint; карты для мода Quake 3 DeFrag; огромный DE Bonus Pack для UT2003; новые карты для Warcraft III

ДРАЙВЕРЫ

- nForce Drivers 2.45





LIONHEART
Одна из самых ожидаемых PC-игр этого года. Потрясающая RPG от студии Black Isle. Органичная смесь английского средневековья и ролевой системы S.P.E.C.I.A.L., известной многим по незабвенному Fallout.

THE GREAT ESCAPE
И снова игра на тему Второй мировой. Но теперь это не стратегия, и не шутер, а типичный stealth action. Замечательная графика и звук, живой игровой мир и пощадиные дозы адреналина.

VECTOR MIRAGE
Аркадная космическая «леталка». Безграничные пространства, сотни врагов, буйство спецэффектов и бешеный драйв.

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ
- Lionheart
- The Great Escape
- Vector Mirage

SHAREWARE ИГРЫ
- 3D Pool
- Abashera
- Arcadrome
- Battle Snake
- Dynomite
- GoJoe Pogo
- Krakout
- Magic Blocks
- Pickman Saves the Kingdom
- Pop and Drop
- Qbeez
- Ricochet
- Snowball Run
- TeTripz

ДОПОЛНЕНИЯ
- Diablo II – The Evil Mod, Diablo II Plus, Набор полезных программ
- Карты и кампании для Age of Mythology
- Карты для «Казаков» Машины и моды для GTA: Vice City
- Дополнительные уровни для Half-Life
- Карты и моды для Heroes of Might and Magic IV
- Новая жизнь старого хита - JHexen
- Модификации для Mafia
- Postal Mod для Max Payne
- Герои, портреты и модули для Neverwinter Nights
- Кампания Real Enemy для Operation Flashpoint
- Карты для мода Quake 3 DeFrag
- Огромный DE Bonus Pack для UT2003
- Новые карты для Warcraft III

ПАТЧИ
- Devastation
- C&C: Generals
- Homeplanet
- Might & Magic VII
- BloodRayne
- Warcraft III: The Frozen Throne

ФЛЭШКИ
- Street Life
- War ver.4
- Slayer
- Шахматы

БОНУСЫ
- Скринсейвер – Tom Clancy's Splinter Cell
- Скин для Winamp 2 - Tom Clancy's Splinter Cell
- Фан-арт по играм серии Dynasty Warriors

CD 2

ВИДЕО
- Lock On: Modern Air Combat
- SSX 3
- NBA Jam 2004
- Black 9
- Freedom Fighters
- Lords of EverQuest
- The Hobbit
- SOCOM II: U.S. Navy SEALs
- Spawn
- Tony Hawk's Underground
- Trinity: The Shatter Effect Underworld
- X-Files: Resist or Serve
- Видео к рубрике «Банзай!»

СОФТ
- AdAware
- Password Agent
- ISO Buster
- Bloknotik
- CD Remover
- DOS for Windows Me
- DU Meter
- Fresh Diagnose
- Jasc Image Robot
- MTS Balance
- Net Captor
- Openpass
- RAMPage
- Tag Control
- Tray Commander
- Universal Backup
- XM Play
- XP Anti Spy
- XP Tweaker
- CDswitch
- SP Shell icons
- Txt2Html
- FindJournals
- DivX 5.0.5
- Quick Time 6
- ICQ 2003 PRO
- Light Alloy
- Winamp 2.91
- Winamp 3.0
- RealOne Player
- Best Flash Player

КИБЕРСПОРТ
- Демки с турнира ESWC 2003 Counter-Strike
- Демки с турнира Euro Cup 7 Counter-Strike
- Карта для UT2003 - DM-Campgrounds2003-LE
- Демки с турнира ESWC 2003 Quake III 1x1
- Демки с турнира ESWC 2003 Warcraft III 1x1
- Демки с крупного московского турнира по Warcraft III : The Frozen Throne

МУЗЫКА
- Избранные треки из игр «Пираты Карибского моря – Корсары II» и Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends

ДРАЙВЕРЫ
- nForce Drivers 2.45

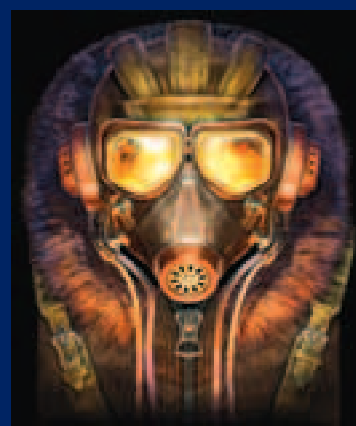


В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 11 сентября!/

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

Невероятная по динамике и визуальным эффектам пошаговая стратегия от Nival – без двух минут революция в жанре, о которой мы столько писали, как-то внезапно решила появиться на свет. Читайте об этом в рубрике «Тема номера».



SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Впервые в России читайте квалифицированный обзор ключевой игры онлайновой службы PlayStation 2. Оставшись в нашей стране за бортом сетевых баталий, эта игра не менее успешно зарекомендовала себя и в однопользовательской игре. Вам что-нибудь говорит термин voice control?

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

Два с половиной миллиона подписчиков (только в Корее) не могут ошибаться – перед нами одна из немногих MMORPG, гармонично воплотивших в себе черты как японских, так и европейских ролевых игр. Таких прекрасных эльфиек вам не приходилось встречать даже на просторах Final Fantasy XI.

SHINOBI

Продолжение легендарного экшна, о котором помнит каждый уважающий себя владелец Sega Mega Drive. Длинный красный шарф – непременный атрибут Александра Щербакова и знаменитого неуловимого ниндзя. Читайте всю правду о севшем в лужу могучем воителе.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс   область/край

Город/село   ул.

Дом   корп.   кв.   тел.

Сумма оплаты

Подпись   Дата   e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

за 200_г.

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

за 200_г.

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_si@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

Внимание!

Введена новая БЕСПЛАТНАЯ услуга – Курьерская доставка по Москве.

Доставка производится курьером в течение 3х дней на адрес любой фирмы.

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD»
6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей
12 месяцев (24 номера) – 2640 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

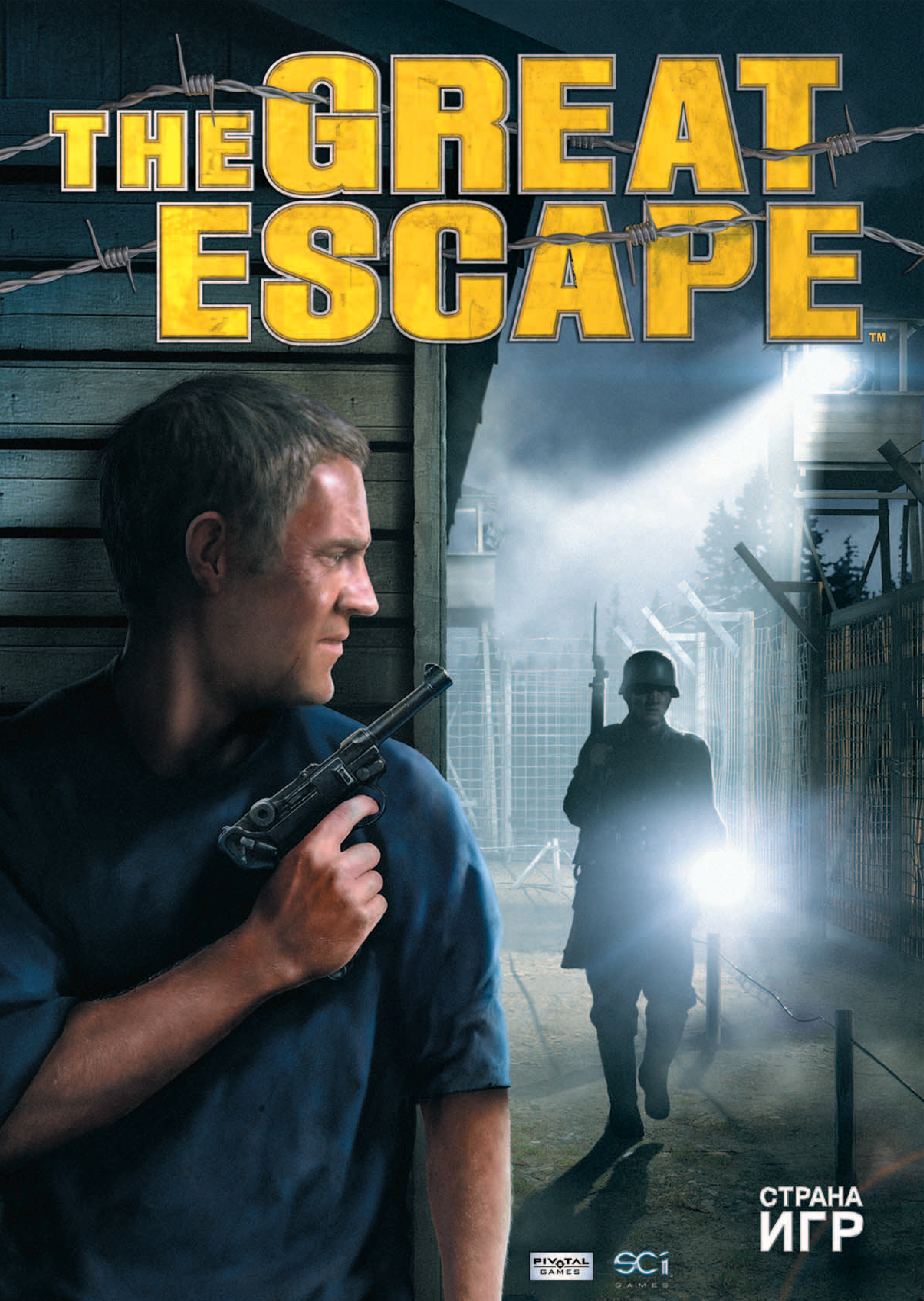
В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ

по электронной почте subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034


ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17" экран, идеальное соотношение цена/качество
FL 1710S
17" ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий


СТРАНА
ИГР
PAINKILLER
КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ


THE GREAT ESCAPE
TM
СТРАНА ИГР
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ: «ИСХОД ОРДЫ»



с – Начало главы; 1 – Лагерь людей; 2 – Лоза Очищения;
3 – Семя Изгнания; 4 – Источник Жизни.



с – Начало главы; * - Пленные тролли; 1 – Место жертвоприношения.

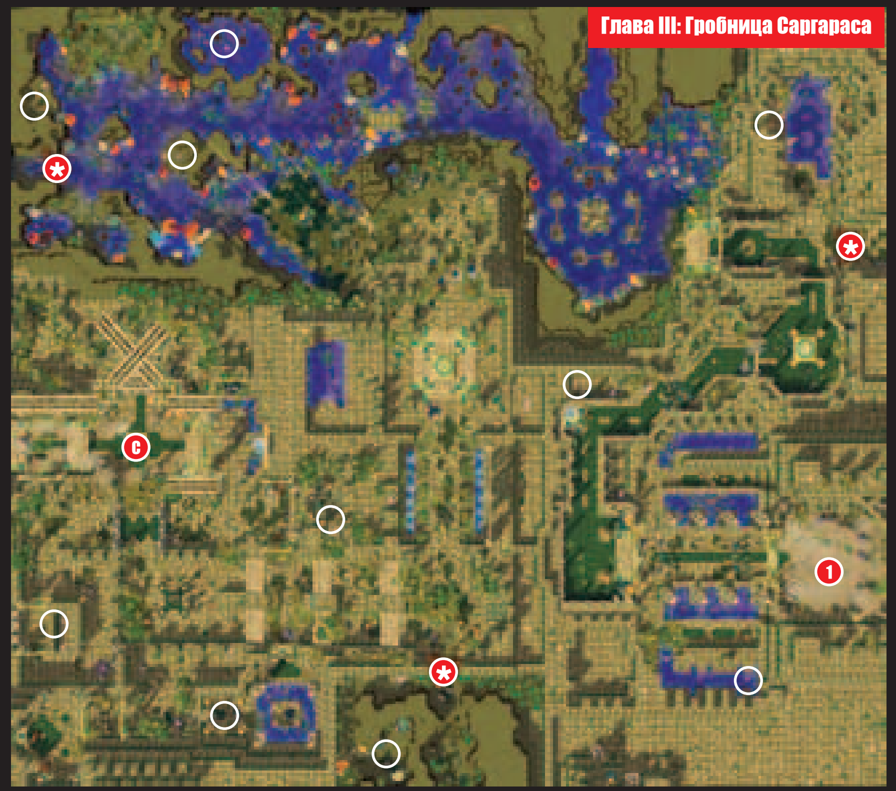


с – Начало главы; * - Островные тролли.

КАМПАНИЯ НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ «УЖАС ИЗ ГЛУБИН»



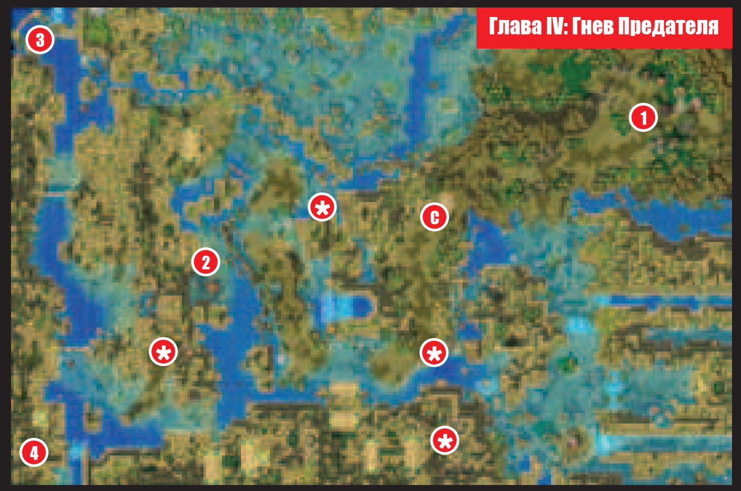
с – Начало главы. 1 – Засада сатиров.
2 – Безумный совиный медведь.
3 – Пленницы сатиров. * - Наги Иллидана.



с – Начало главы. 1 – Иллидан. * - Завалы. о – Осколки Сферы Теней.



с – Начало главы. 1 – Паладин. 2 – Наги-заклинательницы.



с – Начало главы. * - Наги-кладоискатели. 1 – Лагерь Мэв. 2 – Корабли.
3 – Выход в море. 4 – Секретная область с Пандарийским пивоваром.



с – Начало главы. 1 – Лагерь Мэв. * - Корабли Фариона. 2 – Наги Иллидана.



с – Начало главы. 1 – Хижина Драк-Тула.
* - Могильники. 2 – Лагерь наг. 3 – Библиотека Изель-Шура
(секретная область на северной стене). 4 – Лагерь
спутников Иллидана. 5 – Вход в гробницу Саргараса.

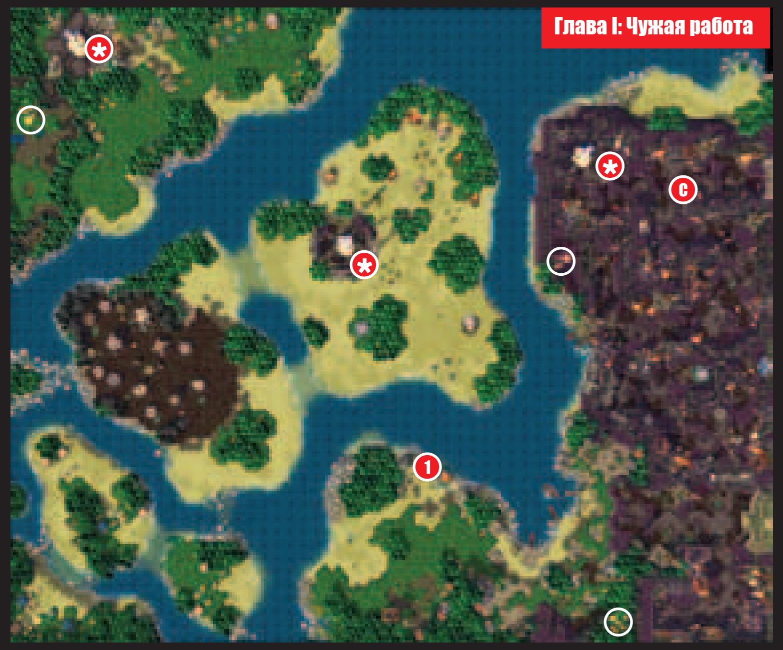


с – Начало главы. * - Тайники Альянса. 1 – Развилка.
2 – Бастион нежити. 3 – Мост через Эревас.



1 – Лагерь Иллидана. 2 – Лагерь Фариона. 3 – «Красный» лагерь нежити.
4 – Тиренд. * - Тролли, охраняющие дамбу.

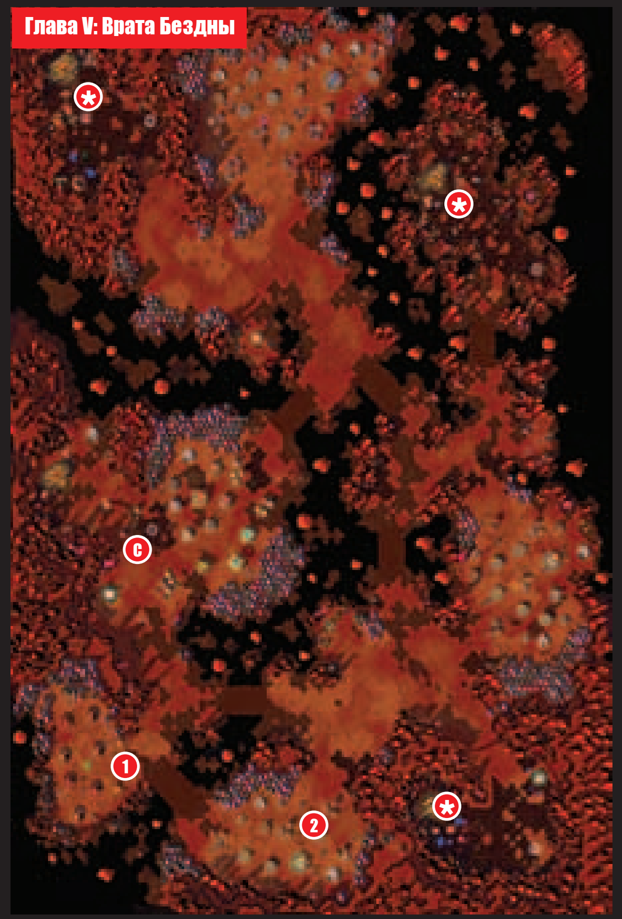
КАМПАНИЯ АЛЬЯНСА: «ПРОКЛЯТИЕ МСТИТЕЛЕЙ»



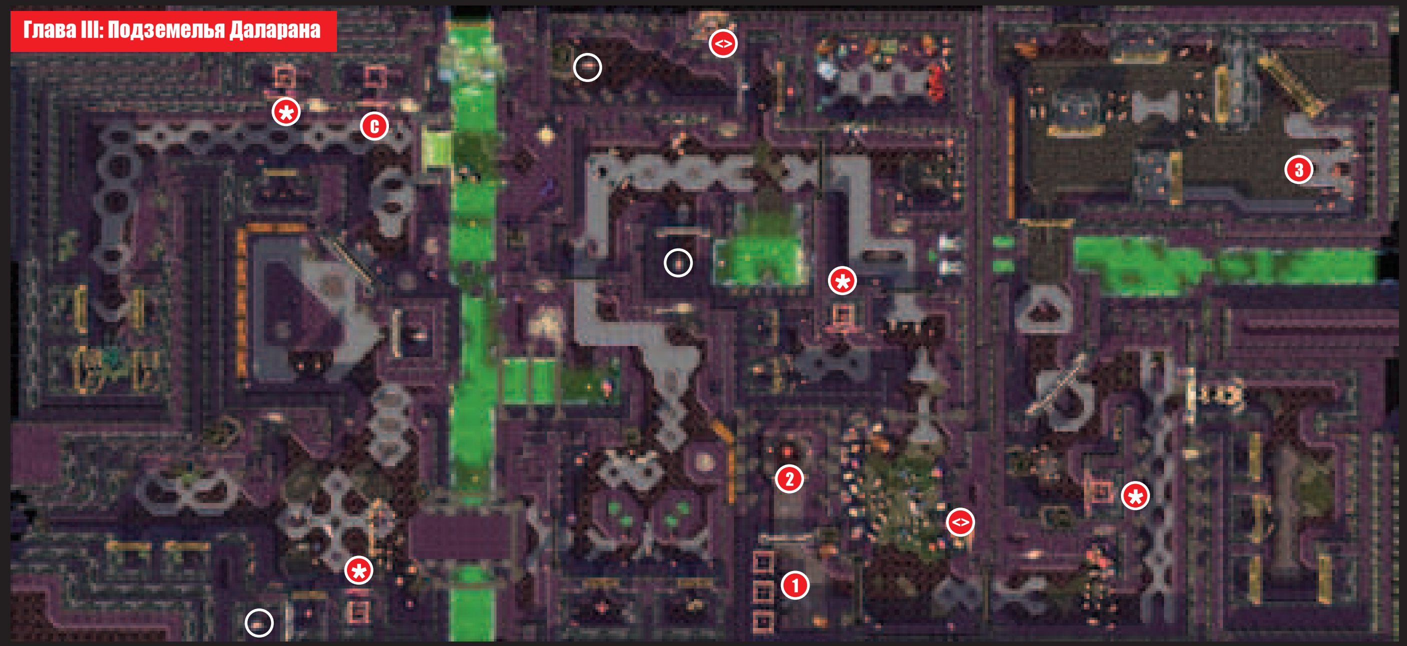
с – Начало главы. * - Обсерватории. 1 – Место встречи с Вайши. о – Тайники.



с – Начало главы. 1 – «Зеленый» лагерь нежити.



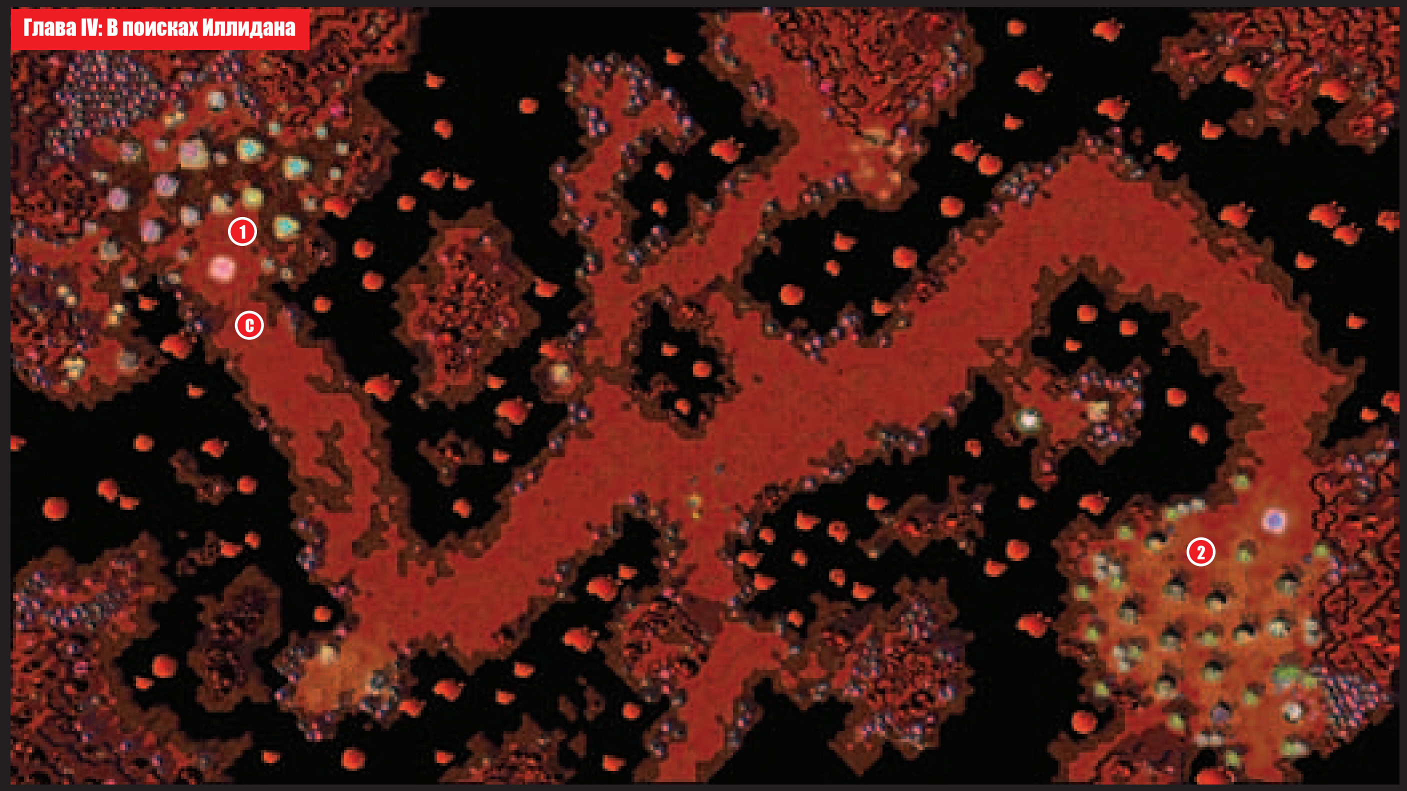
с – Начало главы. * - Врата Нер-Зула. 1 – Деревня дренеев.
2 – «Оранжевый» лагерь орков.



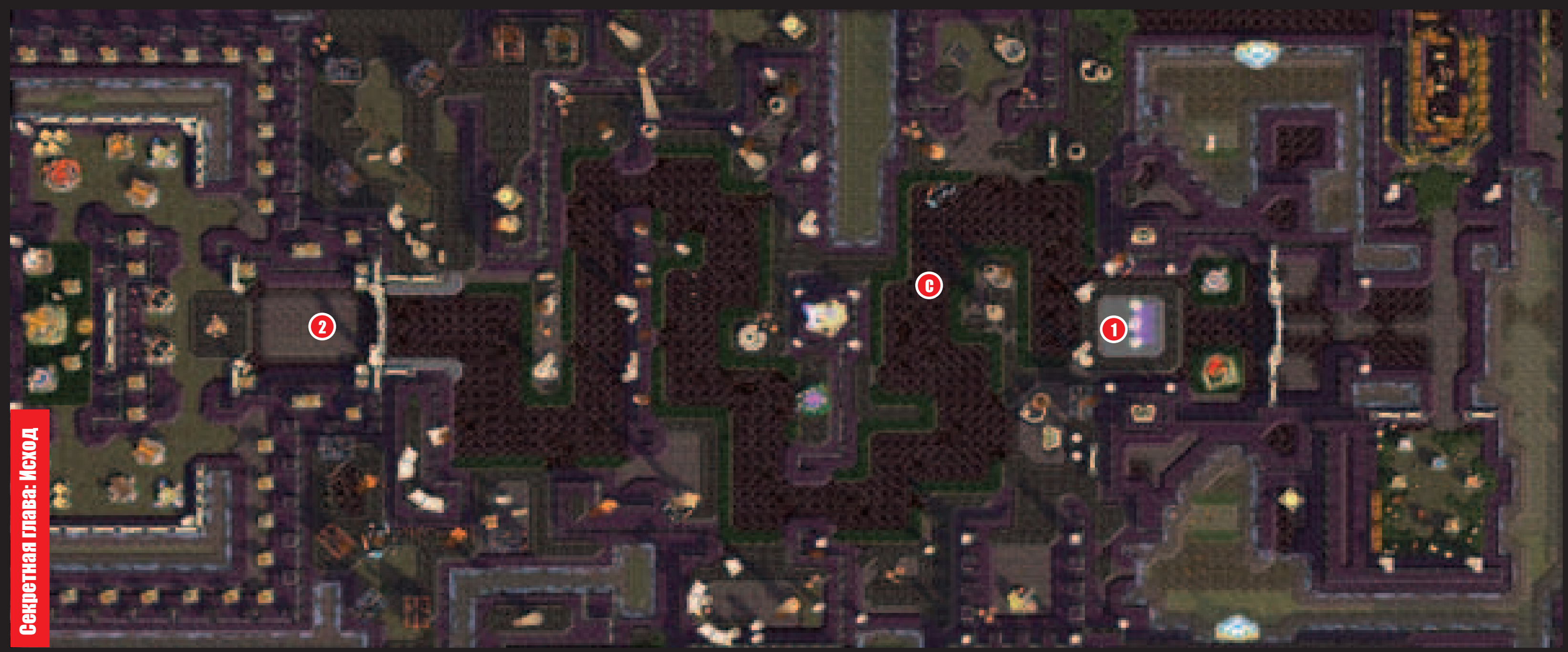
с – Начало главы. * - Клетки, в которых держат командиров Келя. о – Духи Верховных магов. <> - Тайный проход в стене. 1 – Проход в секретную комнату (код «Ба», «Рэм», «Ю»). 2 – Секретная комната (открывает дополнительную главу). 3 – Отряд Хасана.



с – Начало главы. о – Магические генераторы. 1 – Катапульты.
2 – Госпожа Страданий. 3 – Повелитель Боли. 4 – Магеридон.



с – Начало главы. 1 – Лагерь Келя и Вайши. 2 – Лагерь Мэв.



с – Начало главы.
1 – Портал.
2 – Лагерь Гаритоса.

СЕКРЕТЫ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Максим Заяц (maxim@softclub.ru)

КАМПАНИЯ НЕЖИТИ: «ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ»

Глава I: Король Артес



1 – Лагерь Артеса. 2 – Лагерь Сильваны. 3 – Лагерь Кел-Тузеда.
* – Поселения беженцев. 4 – Алтари паладинов.

Глава II: Бегство из Лордерона



с – Начало главы. * – Союзники Артеса. 1 – Катапульты.
2 – Выход из города.

Глава III: Темная Охотница



с – Начало главы. 1 – «Красный» лагерь нежити. 2 – Блэкторн. 3 – Маг-Тол.

Глава IV: Возвращение в Нортренд



с – Начало главы. 1 – Секрет (большой пингвин). 2 – Лагерь Мстителей.
3 – Дракон Сафирон. 4 – Проход в Азол-Неруб.

Глава V: Падение Детерока



с – Начало главы. 1 – Лагерь Сильваны.
2, 3 – Лагеря Гаритоса. 4,5 – Лагеря Детерока.

Глава VI: Новая сила



1 – Лагерь Сильваны. 2 – Лагерь Гаритоса. 3 – «Фиолетовый» лагерь Бальназара. 4 – Пропавшие гномы.

Глава VII, часть 1: Мрак и паутина



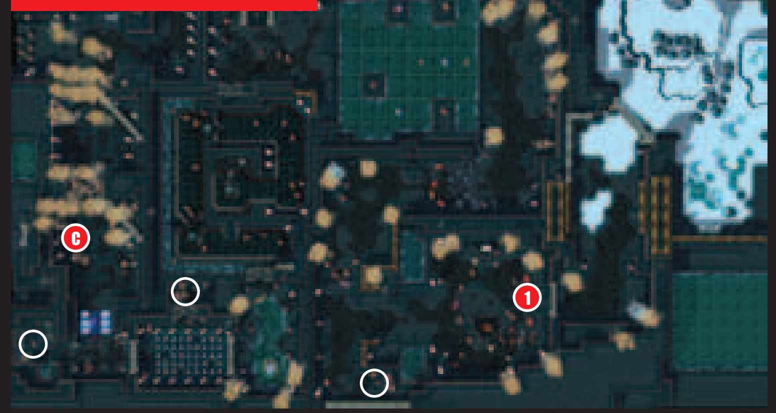
с – Начало главы. о – Клады с золотом. 1 – Бельган
(Кровавый ключ находится у него). 2 – Вход в древнее королевство.

Глава VII, часть 2: Забытые



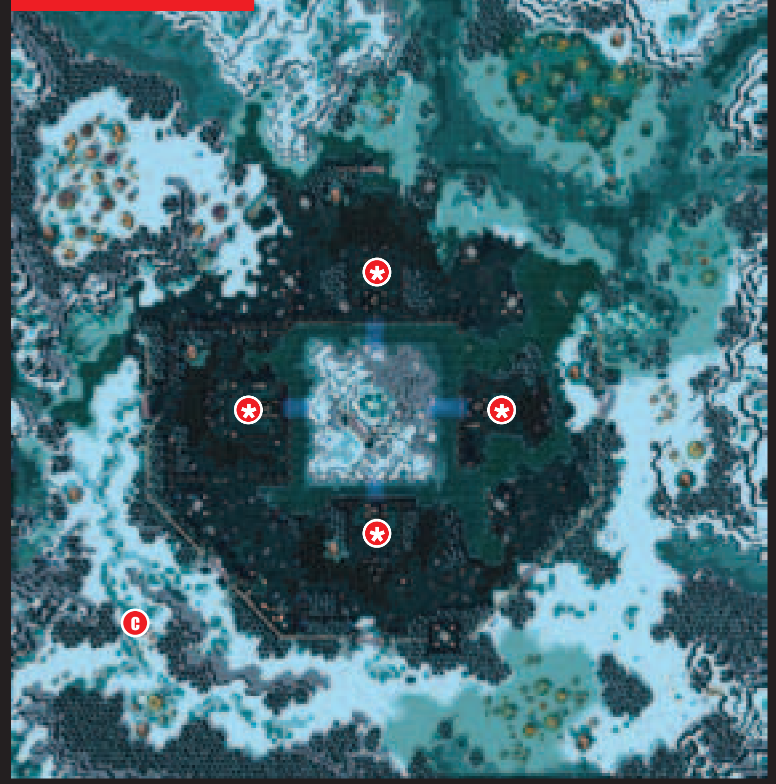
с – Начало главы. 1, 2 – Рычаги, отключающие первую ловушку.
о – Клады с золотом. * – Пленные могильщики. 3 – Забытый.
4 – Выход из древнего королевства.

Глава VII, часть 3: Путь наверх



с – Начало главы. о – Клады с золотом. 1 – Выход из подземелья.

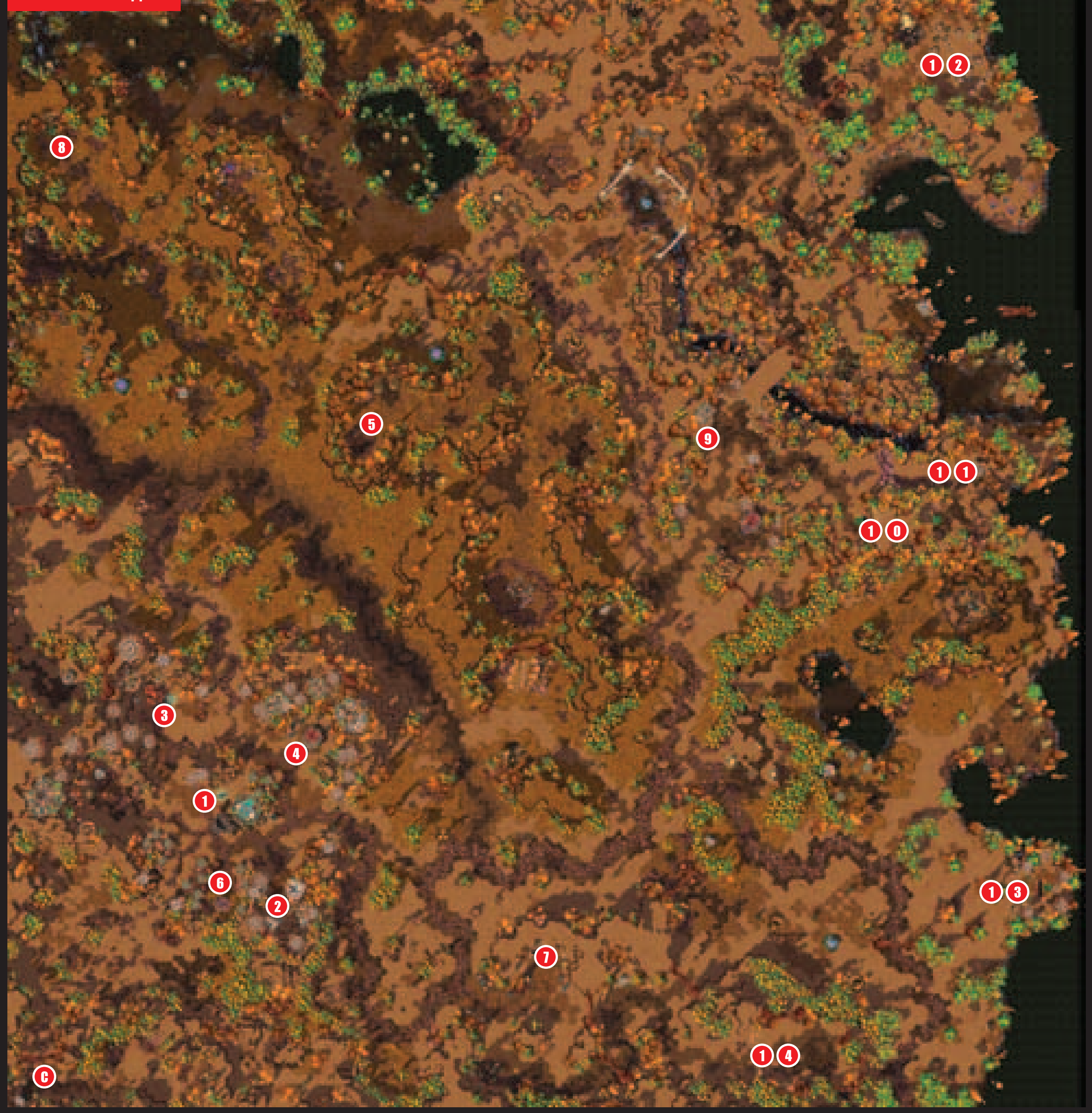
Глава VIII: Пламя и лед



с – Начало главы.
* – Обелиски.

КАМПАНИЯ ОРДЫ: «ОСНОВАНИЕ ДАРОТАРА»

Глава I: Новый дом



с – Начало главы. 1 – Тралл. 2 – Инженер Газул. 3 – Дрек-Тар. 4 – Назгрел. 5 – Предводительница гарпий. 6 – Огримарская оружейная. 7 – Переход в туннели под Огримаром. 8 – Переход в долину Грома. 9 – Застава лейтенанта Гатока. 10 – Логово иглогривов. 11 – Обсерватория гоблинов. 12 – Лагерь людей. 13 – Перелет на острова Эхо. 14 – Место переговоров с людьми.

Туннели под Огримаром.



1 – Переход к главной карте. 2 – Место появления подрывных бригад. * – Опорные балки.

Логово иглогривов



1 – Вход в логово иглогривов.
2 – Выход из логова иглогривов.

Острова Эхо.



1 – Перелет к главной карте. 2 – Перелет в деревню племени Черное Копье.
3 – Перелет на остров Огней. 4 – Волджин. о – Штурмовые корабли людей.
* – Сигнальные огни троллей.

Долина Грома



1 – Переход к главной карте. 2 – Лесопилка людей. о – Пучки звездолиста.
* – Яйца гигантских ящериц.